
LA REVISTA PARA LOS FANS DE
NINTENDO 64
MC
Nº2
375 Ptas
64
MAGAZINE
SAN FRANCISCO RUSH
¡Guerra a la ley de la gravedad!
GOLDENEYE
Trucos de guante blanco
Cómo triunfar en
DIDDY KONG RACING
DUKE NUKEM 64
Llevábamos 64 bits esperando
8 414090 102780 00002
NÚMERO
02
ESPECIAL
NINTENDO
SPACE
WORLD
Pikachu
Yoshi's Story
Zelda
G.A.S.P!!!
NBA PRO'98
Rev Limit
Sim City 2000

¡NÚMERO 16 YA A LA VENTA!

PC FORMAT

EN PORTADA
Crear en 3D es fácil
...te enseñamos a diseñar tus propios gráficos 3D y en el CD de regalo te damos las herramientas para que lo pruebes

LABORATORIO
- Analizamos las últimas novedades de hardware y software
- Dos comparativas extra: tabletas gráficas digitalizadoras e impresoras

SÚPER TEST
- 14 ESCÁNERES DE COLOR

AULA DIGITAL
- Tratamiento de imágen
- Software 3D
- Programación doméstica
- Windows 95

JUEGOS
Analizamos Quake 2, Blade Runner, Little Big Adventure 2, Kiko World Football '98, Tomb Raider 2 y muchos más

Oddworld: Abe's Oddysee
- Así se hizo

NAVEGACIÓN
- Piratas informáticos
- Hilo musical en Internet
- Descubre si tu gato es un artista

Este mes con **CD DE REGALO**
Incluye un programa completo de tratamiento de imagen y demos de software de contabilidad, creación multimedia, antivirus, agenda, juegos...

¡NUEVO PRECIO CON CD DE REGALO!
695 ptas



¡La revista de entretenimiento PC más vendida del mundo!



Número 2 28 febrero
1998

Staff
Edita: MC Ediciones, S.A.
Director edición española:
Sergio Arteaga
Director técnico: Carlos Robles
Redactora: M.Carmen Sánchez

Maquetación Electrónica:
Ferran Reig/Sonja Albertin

Colaboradores:
J. J. Trujillo, Eladio Sánchez, Mónica Samarra, Miquel López, Sonia.

Dirección Editorial
Editora: Susana Cadena
Gerente: Jordi Fuertes

Publicidad
Directora de ventas: Carmen Ruiz

Madrid:
Elena Cabrera
Gobelas, 15 planta baja
28023 Madrid
Tel: (91) 372 87 80
Fax: (91) 372 95 78

Barcelona:
Carmen Martí
Pº San Gervasio, 16-20 Esc. A,
Entlo. 2ª, - 08022 Barcelona
Tel: (93) 417 90 66
Fax: (93) 212 62 55

Suscripciones
Manuel Núñez
Tel: (93) 323 20 76

Redacción Magazine 64:
MC Ediciones, S.A.
Pº San Gervasio, 16-20,
Esc. A, Entlo. 2ª- 08022 Barcelona
Tel: (93) 417 90 66
Fax: (93) 212 62 55

Filmación y fotomecánica:
MC Ediciones
Monestir, 23 - 08034 Barcelona

Impresión:
ROTOGRAPHICK
Tel: (93) 631 02 04
Depósito Legal: B-48212/97
Impreso en España - Printed in Spain

Distribución:
Coedis, S.A.
Avenida de Barcelona, 225
Molins de Rei, Barcelona
Coedis Madrid:
Laforja, 19-21 esq. Hierro
Polígono Ind. Loeches
Torrejón de Ardoz. Madrid

DISTRIBUCIÓN ARGENTINA: CEDE, S.A.
Sud América, 1532.1290 Buenos Aires.
Tel: 301 24 64 Fax: 302 85 06
Distribución capital: AYERBE Interior D.G.P.

DISTRIBUCIÓN MÉXICO:
Importador exclusivo CADE, S.A. de C.V.
Lago Ladoga, nº 220 Colonia Anahuac- Delegación Miguel Hidalgo. 03400 México D.F.
Tel: 545 65 14
Estados: Publicaciones CITEM
D.F.: Unión de Voceadores
Editor responsable: María Elena Cardoso
Certificado de licitud de título (en trámite)
Certificado de licitud de contenido en derechos de autor (en trámite)
Número en reserva al título en derechos de autor (en trámite)

Edita: MC Ediciones, S.A.
Administración
C/ Monestir, 23.
Tel: (93) 280 43 44
Fax: (93) 280 39 74
08034 - Barcelona

BIENVENIDO A 

Ojalá vivas tiempos interesantes», dice la vieja maldición china. Pues bien, esta revista debe haber nacido maldita, porque estamos viviendo tiempos interesantísimos. Es más, estamos viviendo una revolución. Al menos en el mundo de los videojuegos... Si lees nuestra crónica del Nintendo Space Show '97 constatarás que no nos estamos dejando llevar por el sensacionalismo.

Empecemos por lo obvio. Los juegos han cambiado mucho desde los días de los arcades de marcianitos y los Spectrum. Los gráficos rupestres de *PacMan*, *Gauntlet* o *One & One* han dado paso a los prodigiosos mapeados de *GoldenEye*, *Turok* o *Super Mario*. Y no es sólo cuestión de imagen: los argumentos y los temas son cada vez más ricos y variados. El software de entretenimiento es ahora el soporte donde convergen el cómic, el cine, la literatura, el folklore, etc. Toda clase de personajes tiene cabida en un programa: duendes, elfos, coches de lujo, héroes de películas, dioses y demonios de la mitología griega, china, escandinava, persa, etc. El monstruo del final de una pantalla ya no es un garabato de robot alienígena de insoportable torpeza, sino, pongamos por caso, un dragón de movimientos gráciles y reacciones imprevisibles merced a su inteligencia artificial. Tu personaje, a su vez, no es un súper héroe atemporal con poderes sobrehumanos, sino un ser –humano o no— mortal, frágil, con una biografía y su propia personalidad. Pero eso no es nada comparado con lo que nos espera a la vuelta de la esquina, como comprobó nuestro enviado en Japón el pasado noviembre. Hasta ahora, al usuario sólo le quedaba comer lo que habían guisado los programadores del juego. Con el 64DD (un poderoso accesorio para la N64) eso va a cambiar: por fin serás coautor de tus cartuchos. Crearás tus propios personajes, tus propios mundos, tu propio yo. El software para 64DD sumerge al usuario en un mundo virtual y transmite una ilusión de realidad que se refuerza con el espejismo del afecto recíproco entre el ser humano y los moradores de ese mundo. Es como si los personajes «sintieran» algo por su creador. Se trata de alimentar y adiestrar criaturas virtuales que se mueven por entornos capaces de autodeterminarse y mostrar reacciones inteligentes. En fin, que llega la era de los cartuchos vivos... Llega la era DD.



64 PARA LOS FANS DE NINTENDO Nº 2 28 de febrero de 1998

SUMARIO

SUMARIO





PLANETA

Actualidad del mundo NINTENDO 64 Desde la página 6



NOTICIAS

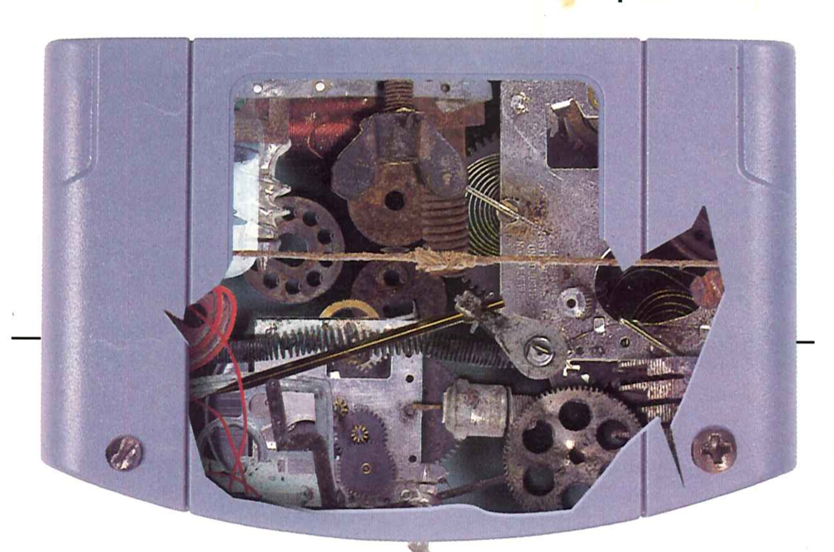
Magazine 64 te ayuda a salir de las cavernas de la ignorancia.



CUENTA ATRÁS

«Ansiedaaad... por tenerte entre mis brazos...» No desesperes, ya falta menos para que lleguen:

REPORTAJE



SECCIONES

PLANETA 64

ACTUALIDAD NINTENDO

V-RALLY 64

Infogrammes, los socios franceses de Ocean, están trabajando en *V-Rally 64*, posiblemente el primer juego de rallies para N64 que hará temblar a sus congéneres en otras plataformas. Si la PlayStation se las arregló para albergar unos fondos tan detallados en 40 circuitos, un montón de automóviles auténticos y velocidades asombrosas, ¡imagínate cómo puede ser un *V-Rally* en 64 bits! Eso sí, Infogrammes, hacednos el favor de no pasaros con la niebla, ¿vale? ¿Las malas noticias? No es probable que veamos nada del juego hasta bien entrado el año que viene. Aun así, valdrá la pena esperar.

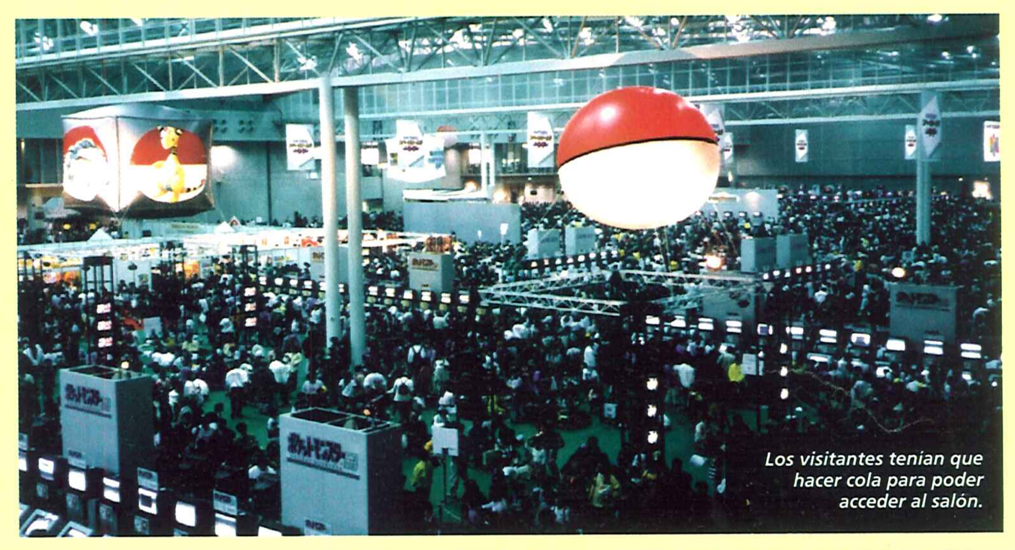
MORTAL KOMBAT 4

Midway ha confiado a Eurocom la adaptación a 64 bits de su arcade de lucha *Mortal Kombat 4*. Eurocom es el reputado especialista británico en conversiones al que debemos *Duke Nukem 64* (analizado en este número). MK4 será fiel a la versión americana del arcade y abandonará el gusto japonés por el barroquismo en los movimientos de los personajes. En lugar de refinamiento karateca, nos os extrañe si nos encontramos con que los contendientes se dan palizas con bates de béisbol. No obstante, para no perder las tradiciones, correrán ríos de sangre.

NHL BREAKAWAY '98

El éxito persigue a la vieja licencia NHL de Acclaim y la muy coqueta se deja atrapar. Su última entrega para PC y PlayStation está arrasando a nivel internacional y los editores esperan anotarse otro tanto con la versión para N64 que saldrá a la venta estos días.

Breakaway promete un altísimo nivel de detalles en lo referente a la captura de movimientos, el diseño de las pistas y las estadísticas. Además, este título incorpora el Sistema Integral de Management de Equipos, que recompensa el buen hacer de los jugadores con puntos que luego sirven para mejorar aspectos como el nivel de entrenamiento. Todos los jugadores de *Breakaway* se basan en figuras auténticas del hockey estadounidense.



Los visitantes tenían que hacer cola para poder acceder al salón.

CAMBIO DE RUMBO
NINTENDO SPACE WORLD '97

Cada noviembre, consoleros, compañías editoras y prensa especializada de todo el mundo acuden al salón donde Nintendo presenta sus novedades y estrategias para el año siguiente. Space World '97 fue el nombre elegido para la última edición de este encuentro, que ocupó el recinto ferial Makuhari Messe de Tokyo. Nada menos que 250.000 personas lo visitaron, pero sólo una, nuestro enviado especial en Japón –sí, el (ir)responsable de la sección *Made in Japan*— ha escrito para ti la crónica exhaustiva y rigurosa de lo que sucedió en ese Edén de los consoleros.

En las páginas siguientes, comprobarás que la compañía que nos trajo en su día a Mario no ha perdido su capacidad para sorprender, como el jefe de Nintedo, Hiroshi Yamauchi, se encargó de demostrar con sus declaraciones a la prensa acreditada. En este sentido, destaca su anuncio del intento de convertir los juegos del estilo de *Pocket Monsters* (véase noticia en página 12) y *Tamagotchi* en los ejes de la estrategia de Nintendo Japón para el futuro. Se trata de un software enfocado a la adopción, cría e intercambio de mascotas virtuales, lo que implica una ruptura con los videojuegos tradicionales. También te podrás deleitar –o asustar, según se mire— con la descripción de los primeros programas para 64DD, presentados en el Space World '97. Hablamos de productos que también van «más allá» del software de entretenimiento al uso (véase más adelante el reportaje *La última frontera*). Por supuesto que hay juegos «convencionales» en desarrollo para 64DD, pero en el Space World Nintendo ha querido dejar patente su voluntad de innovación. El objetivo de la compañía es que las familias se interesen en la creatividad de alta tecnología normalmente asociada a los PC.



En la mayor feria anual de N64 se desvelaron los fabulosos planes de Nintendo para este año...

No obstante, la verdadera estrella del salón fue *Legend of Zelda: The Ocarina of*

UNO CADA DOS SEGUNDOS

Los consoleros españoles no somos los únicos que estamos acabando con las existencias de *Diddy Kong Racing*. Nuestros homólogos estadounidenses también andan locos con las disparatadas carreras de Rare. Las previsiones para las cinco semanas siguientes al lanzamiento americano del juego el 24 de noviembre pasado señalaban la venta de un millón y medio de cartuchos (es decir, un cartucho de *Diddy Kong Racing* cada dos segundos) y una facturación de 90 millones de dólares (alrededor de 14.000 millones de pesetas), cifra equiparable a la recaudación de una película de Hollywood de éxito. Sin embargo, la salida a la venta de *Diddy* no transcurrió enteramente según lo planeado. Por alguna razón, Nintendo decidió enviar cartuchos a las cadenas de alquiler un par de semanas antes del lanzamiento oficial. Algunas tiendas más pequeñas se las arreglaron para conseguir copias del juego y las empezaron a vender en la trastienda antes de lo debido. Por otro lado, en Japón *DKR* no ha tenido una acogida inicial tan entusiasta. Los analistas de *Tsushin*, la revista semanal de videojuegos líder en Japón, puntuaron a *Diddy* con sietes y ochos, lo que frenó su despegue comercial.

Time, al que se destinó un número incontable de monitores para que los visitantes pudieran ir probando sus variados escenarios y batallas. La conclusión a la que ha llegado nuestro corresponsal, tras ensayar los niveles expuestos, es que *Zelda* supondrá un salto cualitativo equiparable al que en su momento significó *Super Mario*



64. La segunda estrella más rutilante del Space World fue *Banjo-Kazooie* de *Rare*, que asombró por la perfección de sus gráficos y su capacidad de hacértelo pasar bomba.

Nintendo –todo hay que decirlo-- no satisfizo completamente el hambre de juegos nuevos del público y no sorprendió con ningún título inédito de altura. Incluso, advirtió que, con excepcion de *Yoshi´s Story*, iba a



haber retrasos en el lanzamiento de sus programas más esperados. Los grandes ausentes en el salón fueron *Conker's Quest, Body Harvest, Hybrid Heaven y Castelvania,* aunque Konami nos ha confirmado que *Hybrid Heaven* y *Castelvania* saldrán a la venta en marzo y antes del verano, respectivamente.

LOS MÁS VENDIDOS

1	GoldenEye
2	Super Mario 64
3	FIFA '98
4	Diddy Kong Racing
5	Lylat Wars
6	Mario Kart 64
7	Top Gear Rally
8	ISS 64
9	Pilotwings 64
10	Wave Race 64

Fuente: Centro Mail
Tel. (902) 17 18 19



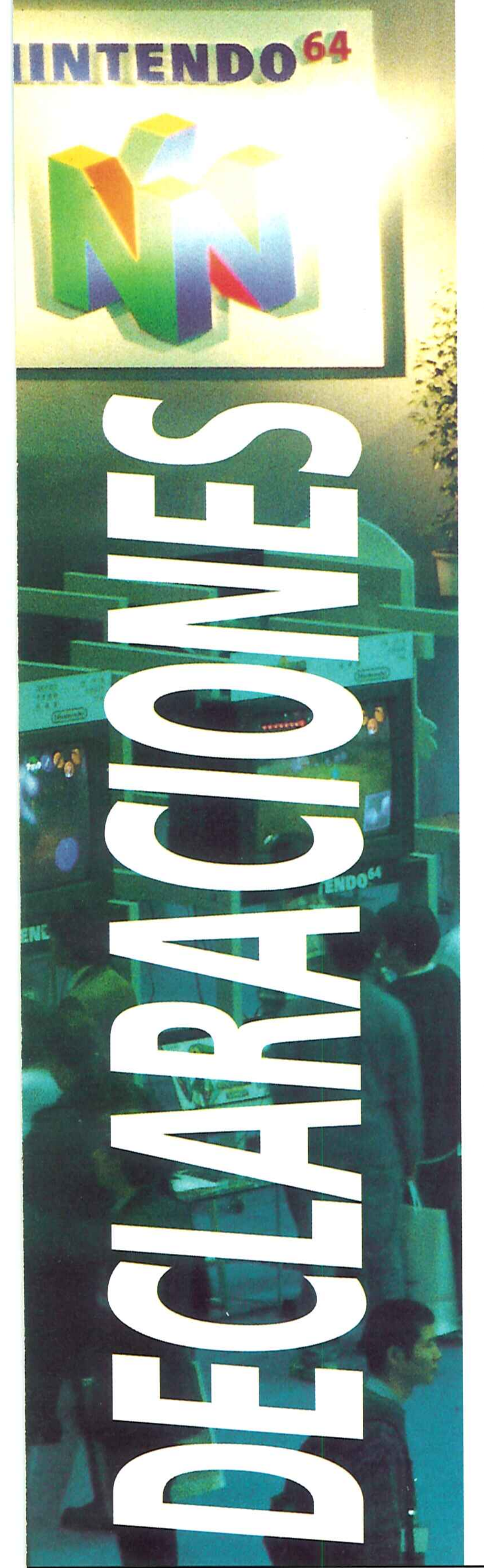
¿QUÉ SE CUECE EN LA INDUSTRIA?

Una ausencia sorprendente del Space World fue el anunciadísimo *Hybrid Heaven* de Konami. Ni mostraron siquiera una secuencia de vídeo. Pero Konami en Japón está trabajando duro en una especie de respuesta a *Metal Gear Solid* en plataforma N64, y quizás pronto podremos ver algo un poco más emocionante.

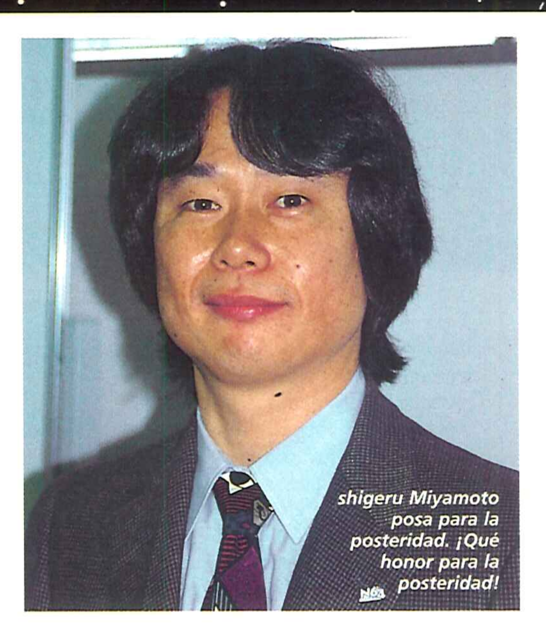
BMG, que actualmente sólo publica juegos en Europa, ha revelado que tiene hasta seis títulos en marcha para 1998. Uno es *Gex: Enter The Gecko*, de Crystal Dynamics (responsable también de Pandemonium), y otro es *Silicon Valley*, de DMA Design, pero los demás todavía están bajo secreto. Sin embargo, investigando un poco más hemos descubierto que Crystal Dynamics tiene otros cinco juegos en reparación. Interactive Studios —cuyo último producto fue el más bien trágico *Firo and Klawd para PlayStation*— también está ocupado en las delicias de la N64. Sin embargo, no es previsible que aparezca información a corto plazo sobre sus proyectos.

Pese a que nuestro experto en fútbol americano ha decidido que *Madden 64* es mejor que *NFL Quarterback Club'98*, el título de Acclaim está vendiendo el triple de copias que el de Electronic Arts en Estados Unidos. De hecho, ha sido el juego N64 más vendido en E.E.U.U durante al menos un mes, lo que habrá proporcionado muchos billetes verdes a Iguana. Como te comentábamos más arriba, las revistas japonesas no se han enamorado demasiado de *Diddy Kong Racing*. Uno de los máximos analistas nipones, un tal Famitsu, ha concedido a este título (erróneamente considerado) rival de *Mario Kart 64* una puntuación de ocho y tres de siete, que, pese a ser perfectamente aceptable, dista bastante de la potente reacción que *DKR* ha causado en Europa. Otros analistas del Lejano Oriente han sido más duros puntuando el juego con un seis. Es un poco extraño, pero resulta obvio que *Mario Kart* sigue siendo el favorito de nuestros amigos japoneses.

Probe está trabajando febrilmente en *Extreme G 2* mientras la primera parte está entrando como un cohete en las listas de éxitos de media Europa. Pero las reacciones de los compradores de juegos con respecto a este título han sido variadas. ¿Mejor que *Wipeout*? ¿Peor? Quizás el debate finalizará cuando *Wipeout* haga su aparición en la escena N64. Opinión bien fundada: Rare no debe estar trabajando en *Tomorrow Never Dies* sino en un juego genérico sobre Bond, James Bond.



En Nintendo trabajan, entre otros, dos hombres capaces de ver el futuro: uno se cuida del dinero y el otro de Mario. Ahora verás que ambos son auténticos expertos en su trabajo.


shigeru Miyamoto posa para la posteridad. ¡Qué honor para la posteridad!

Lo que usted diga

Aunque Nintendo cuenta con cientos de empleados de gran talento repartidos por todo el mundo, hay dos hombres que se encargan especialmente de la buena salud de la compañía. Uno, Hiroshi Yamauchi, es el hombre de negocios que consiguió hacer de una pequeña factoría de barajas de cartas de Kyoto llamada Nintendo la potencia mundial en videojuegos que es actualmente. El otro, Shigeru Miyamoto, es el genio que se dedica al desarrollo de arcades y juegos domésticos, desde el Donkey Kong de 1981 hasta el más reciente Super Mario 64.

Aunque se trata de personalidades totalmente diferentes, en la feria anual de Nintendo siempre son los más reclamados. Yamauchi tiene que aclarar el estado de cuentas de la empresa y sus previsiones de futuro. Miyamoto debe demostrar que, junto con sus colaboradores, es capaz de crear los próximos éxitos. Para que tú también puedas disfrutar de todo lo que tienen que decir, aquí están las declaraciones que hicieron en el marco del Nintendo Space World.

Hiroshi Yamauchi

El primer día de la muestra, Yamauchi se dirigió a un nutrido grupo de periodistas, consoleros y accionistas sedientos de saber. Todos fueron iluminados con profusión de detalles acerca de los cambios que se van a producir en Nintendo a corto plazo. Estos fueron los puntos más interesantes de su discurso.

Situación de la N64

En Estados Unidos la cosa ha ido bien, pero en Japón se ha estancado después de unas ventas iniciales muy fuertes. El problema principal ha sido la falta de software, pero un incremento de la oferta no sería la solución.

El mercado de juegos

La gente empieza a cansarse de los viejos títulos. Hay demanda de juegos que ofrezcan algo nuevo y pocas empresas de desarrollo que obtengan beneficios económicos sustanciales. Si salieran tan sólo la décima parte de los lanzamientos actuales (en todos los formatos) pero fueran de calidad, la cosa mejoraría.

A partir de ahora

El más grande fenómeno de los últimos tiempos en Japón está siendo *Pocket Monsters*, que ha vendido más que ningún otro producto de la empresa. Lo hemos estudiado y encontramos cuatro factores clave que, creemos, formarán las bases de la industria del software en el futuro:

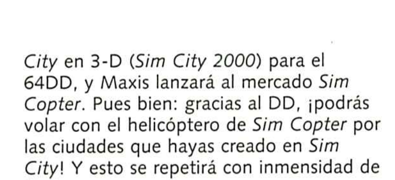
Nurturing (cría y custodia)

El primer juego de *nurturing* fue el famoso Tamagotchi. En este tipo de juegos, el usuario debe hacer de «canguro» de una criatura virtual y cuidarse de su crecimiento y desarrollo. El juego para 64DD Cabbage intenta dar un paso más en este concepto. *Pocket Monsters* sí que sería un programa imposible de desarrollar en soportes que no fueran la Nintendo 64 y el 64DD.

Intercambio y Coleccionismo

Este concepto es exclusivo y se ha logrado





gracias a *Pocket Monsters* y el cable de conexión de la Game Boy, mediante el cual los usuarios pueden intercambiarse monstruos. Un hobby de coleccionismo e intercambio, como la filatelia pero un poquito más moderno. Por supuesto, también es impensable conseguir algo así en cualquier otra consola. Pero lo más divertido del cable de enlace es que puedes ver a la persona con la que estás intercambiando o compitiendo en un juego. Es divertidísimo.

Accesorios
Una vez que se lanza un título, se pone a la venta toda una gama de accesorios (o incluso pantallas y personajes extra) que alargan su vida considerablemente. Un ejemplo son los circuitos adicionales de *F-Zero*, que aparecerán para el 64DD cuando el cartucho ya lleve una temporada a la venta.
La ventaja de los accesorios es doble. En primer lugar, porque hasta ahora la verdadera carrera comercial de un juego duraba poco más de tres semanas, y eso es algo perjudicial para el fabricante. En segundo lugar, el usuario saca más partido a cada juego, y no se cansa de él cuando se lo ha pasado a las pocas semanas de comprarlo.

Lanzamiento del 64DD
Para que el 64DD sea un éxito, hemos de convencer al público de sus características (y de que éstas son únicas). Precisamente por eso hemos aplazado su lanzamiento hasta junio. La gente se queja de la falta de juegos de rol, pero incluso estos juegos tienen una vida limitada. Para cuando lancemos el 64DD, ya habrá software que dure mucho más.

Pocket Monsters
Nintendo quiere que todo el mundo disfrute con *Pocket Monsters*, pero en cada país debe enfocarse de una manera, por lo que estamos trabajando a la vez en varias versiones alternativas. Estados Unidos será el primer país que disfrute de él después de Japón.

El futuro
El mercado de los juegos está al borde del abismo en Japón. En el resto del mundo todavía goza de buena salud..., pero pronto pasará lo mismo. Si los videojuegos no son capaces de romper con las convenciones al uso será el fin del negocio. Estamos intentando crear una nueva industria de entretenimiento basada en nuevos géneros, juegos revolucionarios, diferentes, con accesorios que alarguen su vida y productos que los completen y mantengan en boga mucho tiempo. Vemos un futuro en el que todo está conectado, en el que se puede ampliar el horizonte de la gran industria del entretenimiento.

***Comentario de* Magazine 64**
Lo que Yamauchi intenta decirnos es que no se trata de reventar las listas con un montón de juegos, cuando sólo uno de cada diez vale la pena. Nintendo quiere que sus nuevos títulos, sobre todo los del DD, sean capaces de hacer que el usario se sienta identificado y pueda involucrarse más que nunca, intercambiando datos con sus amigos o comprando accesorios y software adicional que no le permitan aburrirse jamás.


Hiroshi Yamauchi habló hasta quedarse afónico, pero su discurso se puede resumir en tres palabras: «Comprad Pocket Monsters».

No obstante, resulta difícil creer o entender todo esto cuando todavía no se ha podido jugar con nada parecido a *Pocket Monsters*. Sería más fácil analizar las palabras de Yamauchi tomando como ejemplo algo que nos resulte más familiar...

Imaginemos que compraste *F-Zero* al segundo día de su lanzamiento y no paraste de jugar hasta ganar todas las carreras. Pongamos una semana. De ahí pasas al modo para multijugadores, pero después de un par de semanas también acabas cansándote. Imagina ahora que Miyamoto lanza un disquete DD con doce carreras más y un editor de pistas que te permite diseñar tus propios circuitos. ¿Cuántas semanas más de diversión exprimirías a *F-Zero*? ¿Y qué tal si pudieras incorporar formas poligonales con *Picture Maker* y *Polygon Maker* (o incluso tu propia cara con el programa de diseño *Talent Maker*) a estos circuitos? ¿No te acaba de convencer? ¿Qué te parece entonces una ración adicional de niveles para *Zelda* o un editor de mazmorras para crear tus propios niveles y poder compartirlos con tus amigos?

¡Y quién sabe si en Estados Unidos y Europa no arrasará también la fiebre *Pocket Monsters* y su pandilla de títulos asociados! Nintendo mira al futuro, un futuro real, y no se limita a esperar a que salga otro juego de carreras decente. Veremos qué pasa.

Shigeru Miyamoto

Sus últimos proyectos ya dicen de él más de lo que pueden las palabras: *Zelda*, *Yoshi*, *F-Zero* y *1080° Snowboarding*. El señor Shigeru siempre nos deja con la boca abierta. Como Yamauchi, en el Space World centró su charla sobre todo en el 64DD y el desarrollo de los juegos del futuro.

Acerca del 64DD
Creo que ahora todo el mundo entenderá la razón de que no optásemos por el CD cuando creamos la N64: ninguno de nuestros proyectos sería posible en un formato no regrabable.

Nurturing (cría y custodia)
No sólo se pueden considerar juegos de tipo *nurturing* a los *Tamagotchi*. Siempre han existido ciertos elementos en los RPG (*Rol Playing Games*, juegos de rol) que son muy característicos de lo que ahora se entiende por *nurturing*: a veces tenías que cuidar a tu pesonaje hasta que crecía o tener en cuenta su edad y posibilidades para ciertas cosas. La trilogía *Maker* también podría considerarse una serie de juegos *nurturing*, en los que tenías que hacer «crecer» la información; e igualmente siempre ha habido títulos de construcción de ciudades, etc.

Intercambio y coleccionismo
Ya te habrás enterado de que Nintendo está a punto de sacar en Japón un *Sim City* en 3-D (*Sim City 2000*) para el 64DD, y Maxis lanzará al mercado *Sim Copter*. Pues bien: gracias al DD, ¡podrás volar con el helicóptero de *Sim Copter* por las ciudades que hayas creado en *Sim City*! Y esto se repetirá con inmensidad de títulos.

Continuaciones
La única información concreta que puedo dar sobre el tema es que *F-Zero* ha sido programado con la idea de soportar software adicional para el 64DD con nuevas pistas y un generador de circuitos. Podrás crear tus propias pistas y llevártelas a casa de tus amigos. ¡En un bolsillo! Es fantástico.

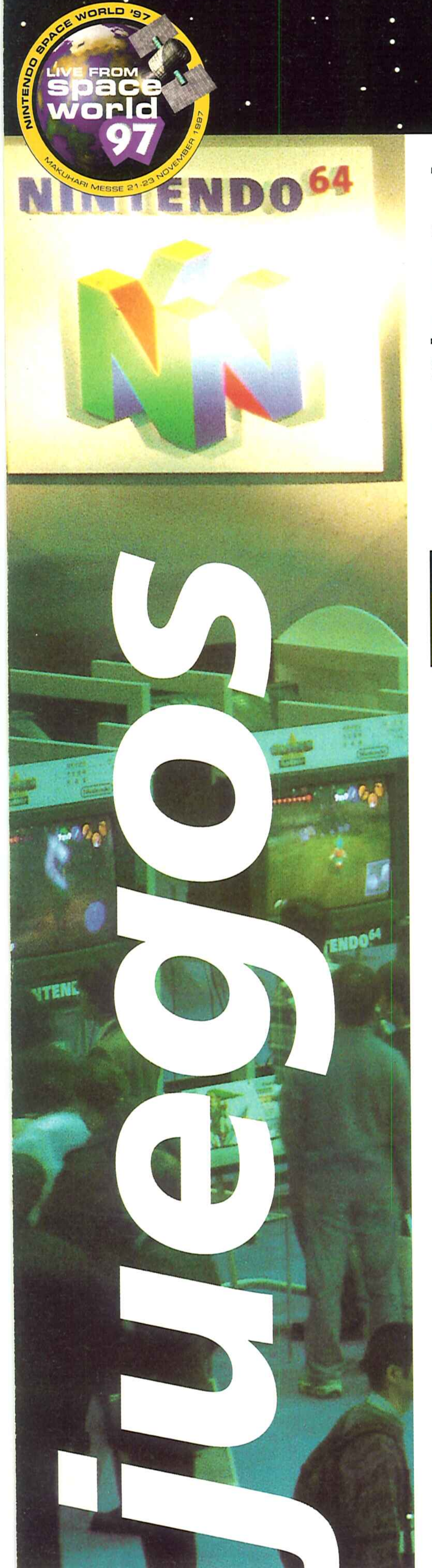
El adaptador para Game Boy
Con el nuevo adaptador se podrá enchufar el mismo juego tanto en una Game Boy como en una N64. Comprendo que estáis poco familiarizados con los *Pocket Monsters*, así que pondré otro ejemplo: si estás echando una partida con un simulador de guerra en casa con tu N64, y tienes que sacar al perro antes de que manche otra vez la alfombra, podrás cargar la partida en una Game Boy y continuar jugando en la calle hasta que vuelvas. Por supuesto, la Game Boy no soporta un juego de N64 completo, sólo una parte, pero será suficiente para resolver el puzzle que te vuelve loco mientras vas en el tren de camino a casa. Luego sólo tienes que volver a ponerlo en la N64 y continuar... ¡hasta el infinito!

Cabbage
Cabbage será el personaje principal en un juego con el mismo nombre, estilo *Tamagotchi*, para el 64DD. Gracias al reloj interno del DD, Cabbage se podrá despertar solo, aunque no estés jugando en ese momento. Pero no te preocupes si tienes que salir de casa y temes por su seguridad durante tu ausencia: enchúfalo en tu Game Boy y llévatelo de paseo. O déjalo jugando en su habitación... ¡Sí, sí, también hay juguetes! Le podrás comprar accesorios *Cabbage* ---toboganes, amacas, etc.-- o incluso alquilárselos y cargarlos en la misma tienda con tu Game Boy. O puede que intercambiarlos con tus amigos...¡Podrás hacer lo que quieras!

La nueva generación de usuarios
Los juegos de PC están pasando de moda y la generación que ha crecido con los ordenadores ya empieza a verlos como lo que son, una herramienta. Los miles de jóvenes que asistieron al Space World '97 se interesaron en géneros y estilos muy diferentes a los que nos enganchaban a nosotros hace pocos años. El usuario moderno quiere novedades, sorpresas. Nuestra obligación es darle lo que pide.

Los juegos que Miyamoto quiere hacer
Cuando pienso en qué quiere encontrar el usuario en un juego, no me basta con creer que le entusiasmará: tengo que estar seguro de que va a gustarle a él, a sus amigos, a sus vecinos y, si es posible,hasta a sus padres.





Todos y cada uno de los 250.000 visitantes del Nintendo Space World'97 tuvimos que hacer cola para probar cualquiera de los juegos que allí se exhibían. Juzga tú mismo si esas interminables esperas valieron la pena a través de este reportaje con nuestras impresiones sobre los títulos que más darán que hablar en los próximos meses.

desarrollador: Konami **lanzamiento:** marzo **estatus:** 80% completo **precio:** por determinar

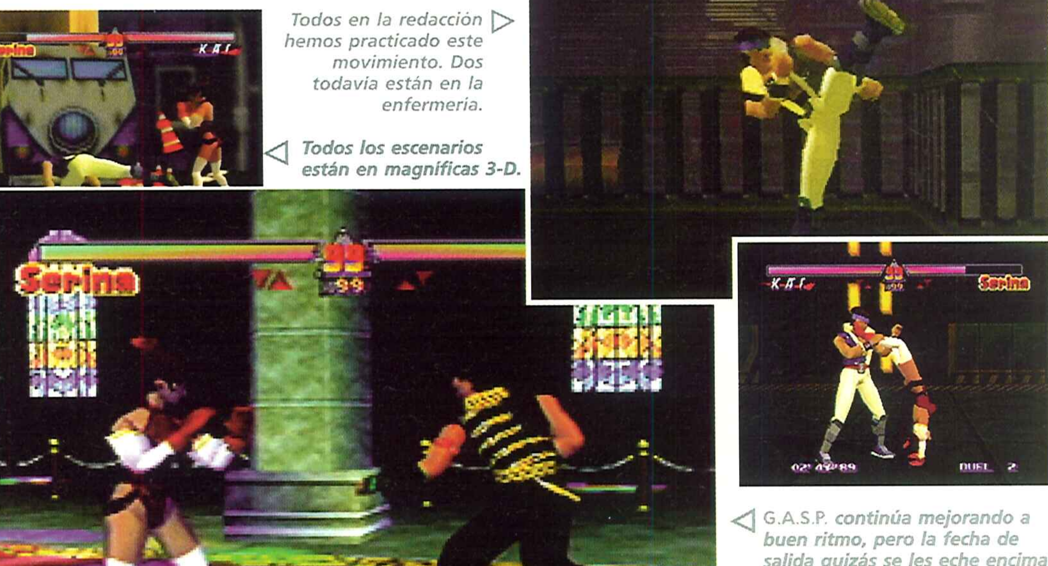
G.A.S.P!!! FIGHTERS NEXTREME

Pasito a pasito Konami va completando su esperado beat 'em up: desde la vacilante versión presentada en la muestra ECTS de septiembre hasta la versión dignificada expuesta en el Space World. Y ahora, además, el juego por fin aparece con su nombre completo (toma aire): Generation of Art, Speed and Power: Fighters Nextreme.

Las grandes mejoras del juego residen en la alta resolución de la pantalla y, sobre todo, en la mayor velocidad de proceso. El programa en desarrollo todavía es un *Virtual Fighter* a puño limpio más que un *Soul Blade* de espadachines. En nuestra modesta opinión, todavía le falta un poco de trabajo si se quiere que este beat 'em up sea merecedor de la plataforma de 64 bits que lo acogerá generosamente.



No hay ninguna duda de que Konami está en la primera línea de los fabricantes de N64.



Todos en la redacción hemos practicado este movimiento. Dos todavía están en la enfermería.

Todos los escenarios están en magníficas 3-D.

G.A.S.P. continúa mejorando a buen ritmo, pero la fecha de salida quizás se les eche encima.





desarrollador: Nintendo lanzamiento: marzo estatus: 100% completo precio: por determinar

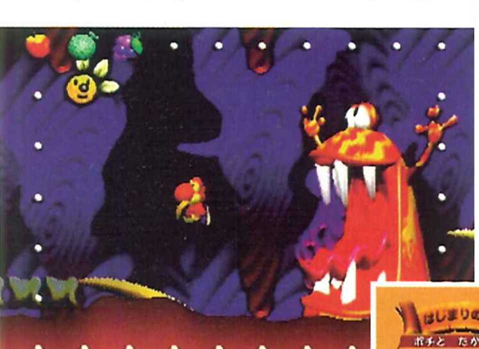
YOSHI'S STORY

Uno de los grandes atractivos del Space World era Yoshi's Story, pero la desilusión vino al saber que su salida a la venta en Japón había sido pospuesta. Los monitores de Nintendo informaban que el juego estaría disponible un par de días después de Navidad.

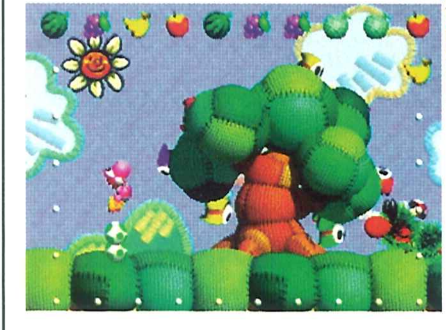
Pues, ¡qué gracia! Pero, a ver, ¿el juego vale tanto la pena? Por suerte, la respuesta es un rotundo sí. La última aventura del pequeño dinosaurio verde ha convencido incluso a los más reticentes a los plataformas 2-D. De hecho, a menos que seas el jugador más cascarrabias del mundo, será muy difícil que puedas reprimir las lágrimas de emoción ante la prueba irrefutable de que no se necesita ser un 3-D para estar entre los grandes. Al principio del juego tienes que escoger tu Yoshi en la pantalla de selección. Tu elección es muy importante, ya que cada Yoshi de color tiene sus predilecciones dietéticas (ya hablaremos de ello más tarde). El sistema de selección funciona con una mano gigante que se va moviendo de dino a dino, y tiro porque me toca. Cuando ya has escogido a uno, una rápida presión de A hará que tu lagartija prehistórica camine con desgana hasta salir de la pantalla.



Una vez en el juego, tu misión es clara. Con el botón A, que extiende la larguísima lengua de Yoshi, debes recoger las diversas frutas desperdigadas por los distintos mundos. Cada vez que engulles una fruta, ésta va a parar a uno de los 30 agujeros que hay alrededor de la pantalla. Cuando has rellenado todos los agujeros, entonces puedes cambiar de mundo. Cada Yoshi prefiere una clase distinta de fruta, así que si recolectas su variedad preferida tu marcador dará un estirón considerable. Pero claro, si eso fuera todo, más que un juego, *Yoshi's Story* sería una Fiesta de la Vendimia electrónica. La primera cosa que te impide avanzar son unas burbujas a prueba de lenguas que protegen a algunas frutas. La segunda, un número extraordinario de criaturas indeseables que se han propuesto amargar el día a tu Yoshi. La mayoría de estas dificultades se pueden sortear de una de estas tres maneras. Al saltar debajo de una caja de huevos se liberan seis huevos que seguirán a tu Yoshi allá donde vaya mientras se decide a utilizarlos como proyectiles. Aprieta Z y usa el cursor para apuntar cuando quieras disparar un huevo a cualquier pesado que te moleste. Además, puedes liberar las frutas, driblar tus enemigos y superar las barreras. Yoshi puede ir tanto a la derecha como a la izquierda de la pantalla, pero los huevos se pueden lanzar hacia dentro o hacia fuera de la pantalla. ¡Vaya, que es como si el juego fuera en 2,5-D!



En esta parte, Yoshi sólo ha recolec-tado tres piezas de fruta, pero todavía necesita 27 más para llenarse la barriga.



Es una pantalla de selección de nivel y como podéis ver está diseñado para que parezca un libro.

Por desgracia no jugamos en el nivel de patchwork. Lástima, porque tiene muy buena pinta.

Hay otras técnicas vitales, como los ataques a lametazo limpio y la inmersión en tierra. En este caso, Yoshi salta hacia arriba y se tira de cabeza al suelo. Esta técnica es especialmente útil para rechazar de forma contundente a los guardias que bloquean el camino de Yoshi en las fases más avanzadas del nivel.

El hilo argumental se sigue a la manera de un libro: cuando seleccionas el nivel y cuando lo acabas, parece que pases de página. Lo que no sabemos es si el juego dará suficientes oportunidades de lucirse a los jugadores experimentados: tal vez el grado de dificultad se tendría que revisar (el contador de vidas de nuestro Yoshi sólo se agotó una vez en todo el rato que estuvimos jugando). En cualquier caso, hay que reconocer que es imposible no caer en las redes del primer juego a lo retro para N64. En el próximo número os ofreceremos más información de uno de los juegos más prometedores de la temporada.





desarrollador: bandai lanzamiento: por determinar estatus: 100% precio: 6.800 yenes

TAMAGOTCHI WORLD 64

Aunque en Japón todavía tiene un éxito asombroso, *Tamagotchi 64* (eje de la apuesta por los juegos de «criar, recoger e intercambiar») nos resultó, como cabía esperar, totalmente incomprensible. Los gráficos estaban lejos de asombrar a nadie, pero no nos sorprendería que este juego o cualquiera de sus descendientes llegue a formar parte de la estrategia de Nintendo para el 64DD.

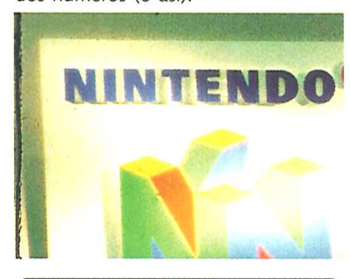


Expectómetro Impaciente 64

Desarrollador: Atlus Lanzamiento: por determinar estatus: 100% completo precio: por determinar

SNOWBO KIDS

No sabemos si es porque *Snowbo Kids* ha salido al mismo tiempo que *1080º*, *Nagano y Snow Speeder*, o si es realmente tan mediocre como nos parece a primera vista. Para ser sinceros: estábamos jugando con él cuando dos enormes guardias de seguridad aparecieron para echarnos de la muestra, así que sólo tuvimos tiempo de probar la carrera acrobática y una pista montaña abajo. Cada uno de los botones C tiene asignada una pirueta, pero con esos personajes tan cabezones resulta muy difícil ejecutar movimientos precisos. Te prometemos solemnemente llevar a cabo un análisis en profundidad en cosa de dos números (o así).







fabricante: Nintendo **lanzamiento:** por determinar **estado:** sin datos **Precio:** por determinar

PIKACHU GENKI DECHU

(Estoy estupendamente, dice Pikachu)

Pikachu Genki Dechu, basado en Pikachu, el más famoso de los Pocket Monsters (véase reportaje en la página 29), va a suponer la materialización de las palabras premonitorias del presidente de Nintendo Japón, el señor Yamauchi, en el Space World. En su discurso, el jefe de Nintendo preveía un futuro en el que el encanto de las técnicas poligonales y tridimensionales daría paso a nuevas experiencias mucho más simples e intimistas en el mundo de los vídeojuegos. Según el presidente, el software del futuro será «interactivo», «comunicativo» e «instructivo». Resulta difícil considerar dicho software como juegos, ya que por encima de todo destaca su aspecto de «custodia y cría»; en otras palabras, se trata de establecer una relación con los personajes que aparecen en pantalla. *Pikachu Genki Dechu* es el primer juego para N64 que se ciñe a la visión del señor Yamauchi; el objetivo del juego consiste en mimar al extraño personajillo para que llegue a confiar en ti.

Se trata del primer título que utiliza el nuevo hardware adicional «Unidad de reconocimiento de voz» (¡cómo se han devanado los sesos para buscarle el nombre!). *Pikachu Genki Dechu* anima al jugador a establecer una relación con el monstruito de modo que él (¿o quizá «ello»?) llegue a reconocer tu voz. Al principio, Pikachu está nervioso y por lo general desconfía de todo el mundo. Algo que nos parece muy lógico, porque con tantos casos de robos de coches y casas y... Vaya, que está un pelín nervioso. Tu labor como cabecilla de la liga en pro de la amistad con los monstruitos consiste en utilizar los auriculares para tranquilizar a la pobre criaturita. Pikachu reacciona según el tono de tu voz, así que si ésta suena asustada, él también se asustará. Si a tu hermano pequeño se le ocurre en algún momento intentar hablar con él, se pondrá muy nervioso y se largará.

Así pues, debes demostrarle que tienes buenas intenciones y aprender a relacionarte con él de la manera adecuada. En pocas palabras, y aunque suene un tanto *hippie*, se trata de crecer juntos. Puede que suene raro, pero te aseguramos que, debido a que a la mayoría de los niños japoneses les prohiben tener una mascota, este juego será un éxito seguro que seguirá los pasos de *Pocket Monsters* y los dichosos *Tamagotchi*. ¡Pero si en el fondo es una monada!.



Por si los Pikachu gigantes que pululaban por la feria no eran lo bastante inquietantes...

... también tuvimos que vérnoslas con el que nos hablaba desde un ordenador. ¡Qué yuyu!



¡Diana! Parece ser que Pikachu empieza a sentir algo fuerte por ti. Estarás encantado/a... Ah, ¿no?



Cansado y emocionado

Pikachu es un monstruo de los 90, y como tal posee una extensa gama de emociones y sentimientos que te dejará boquiabierto. Y, para que veas que no exageramos, aquí tienes una muestra de sus estados de ánimo.





desarrollador: Imagineer **lanzamiento:** abril **estatus:** 60% completo **precio:** 6.980 yenes

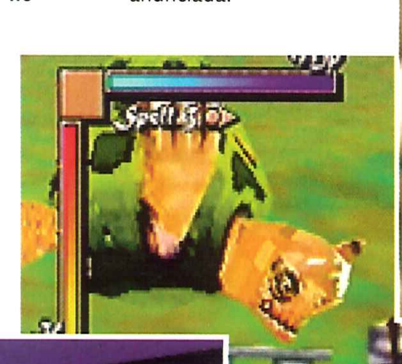
HOLY MAGIC CENTURY ELTALE

Pero ¿cuánto tiempo necesitan? Si tenemos en cuenta que algunos de nosotros jugamos por primera vez con Holy Magic Century el junio pasado, la noticia de que sólo han terminado el 60% del juego y que piensan sacarlo en abril, es bastante sorprendente. Una de dos: o este porcentaje no refleja realmente en que estadio de desarrollo se encuentra el juego o ya podemos esperar un severo aplazamiento de la fecha de salida.

La pena es que Imagineer no presentó una versión especial de demostración para el Space Show de su juego de rol 3-D, y resulta un tanto peliagudo dar una opinión precisa de los progresos con las demos jugables de diez minutos que nos asignaron. De todas formas, podemos decir que el primer nivel era exuberante, con una gran cantidad de personajes con los que hablar e interaccionar.

Konami se ha reservado los derechos de distribución para Europa, o sea que estamos sin duda ante el juego de Imagineer más impresionante hasta la fecha. Será genial cuando salga; la cuestión es saber si se cumplirá la fecha de lanzamiento anunciada.





△ *Atacados por tortugas con champiñones sobre el caparazón. ¡Qué decorativos!*



◁ *Los interiores no están mal, pero el juego está tan lejos como de costumbre.*

Expectómetro Impaciente 64

desarrollador: Seta **lanzamiento:** mayo **estatus:** 60% completo **precio:** por determinar

REV LIMIT

Madre mía! Ahora ya comprendemos por qué Seta no se ha matado en promocionar Rev Limit, ¡y es que está que da pena! Exceptuando la gran variedad de vehículos para conducir (contamos más de 13), el resto está inoperante, a medio hacer o, simplemente, no está.



Es un verdadero misterio por qué Rev Limit parece tan bueno en imágenes congeladas, pero resulta tan poco convincente en movimiento. Nintendo, confiamos en ti. ▷



Sólo hay dos carreras jugables (habrá una más, como máximo), con una resolución de pantalla que haría enrojecer a una Saturn. Sólo faltaría que *Rev Limit* también fallara en la sección del manejo del vehículo para que este juego llevara el cartelito de «siniestro total» en la caja. De momento, los coches se manejan fatal, sin ninguna sensación de velocidad. Producen la inquietante impresión de que los programadores de Seta no hubieran conducido un coche en su vida.

El juego posee tres perspectivas de cámara y la opción de apagar y encender los faros. La única buena noticia concerniente a *Rev Limit* es que Nintendo se lo ha llevado a su casa para hacerle un buen *lifting*. La esperanza es lo último que se pierde.





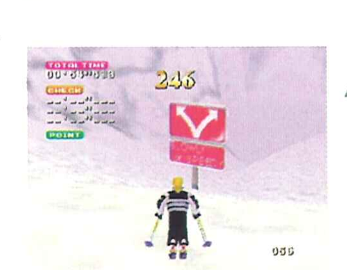
desarrollador: Imagineer **lanzamiento:** marzo **estatus:** 70% completo **precio:** por determinar

SNOW SPEEDER

Los atormentados asistentes del stand de Imagineer nos confiaron que el Snow Speeder de 96 Megabits no se acercaba ni de lejos al anunciado 70% completo. De hecho, tildaban el anuncio de «mentira de campeonato». Lo que pudimos ver fue un variado popurrí, con algunos momentos muy buenos seguidos de otros de menos gloriosos.

El punto fuerte del juego a propósito de su inevitable competidor de Nintendo, *1080° Snowboarding*, es que en el primero hay tanto esquí como snowboarding. Otro punto a favor de *Snow Speeder* es que era el juego de carreras más rápido de la muestra; hasta demasiado rápido, quizás. Los mandos siguen siendo simples: con el botón A frenas y con el B te elevas para poder hacer acrobacias o para girar. El joystick se usa para ir a la derecha y a la izquierda, y cuando lo empujas hacia atrás haces que el esquiador clave los extremos de los esquís en la nieve para poder girar mejor.
Uno de los modos más divertidos es aquel que enfrenta a dos jugadores en pantalla partida, uno con esquís y el otro con snowboard. El título de Imagineer posee tres modos de juego: Alpine, Slalom y Gate, que tendrían que mantener horas y horas la diversión. Por desgracia, ahora vienen los «peros». *Snow Speeder* tiene algunos serios problemas. Así, mientras los personajes en la pantalla de selección son típicos de *anime* (dibujos animados japoneses), durante el juego son rígidos como bloques de hielo. Los palos de esquí parecen ramitas de árbol y, aunque el paisaje pasa a una velocidad nunca vista, las colisiones producen un gran resplandor acompañado de un amasijo de polígonos retorciéndose, estirándose y volatilizándose en todas direcciones.

Así pues, vamos a mirar *Snow Speeder* desde la barrera. En lo que concierne a los gráficos, todavía no está a la altura del standard de *1080°*. Esperábamos mucho más, la verdad. También es cierto que sólo está un 50% acabado, y quién sabe las sorpresas que nos reserva para su salida definitiva...



△ *La meta ya está a la vista y su mono de esquí todavía parece que huela a Mimosín. ¡Este esquiador sí que llegará lejos!*



desarrollador: Nintendo **lanzamiento:** por determinar **estatus:** 80% **precio:** por determinar

1080° SNOWBOARDING

Una de las revelaciones sorpresa de Nintendo durante el pasado salón Space World fue el proyecto en el que está trabajando el equipo de Wave Race. Completo en un 80% y con un lanzamiento previsto para este mes de febrero en Japón, 1080° Snowboarding se enfrentará a una numerosa competencia: Nagano, de Konami, Snow Speeder, de Imagineer, Snowbo Kids, de Atlus, y Twisted Edge, de Boss.
1080° ofrece la calidad que caracteriza a los productos de Nintendo. Las pantallas de selección de equipamiento son muy originales y, una vez en las pistas de descenso, las cosas mejoran todavía más. El movimiento es rápido y convincente, y la sencillez de los controles es suficiente para no desanimar a los principiantes (aunque no es fácil ejecutar las piruetas más espectaculares. El snowboarding es muy complicado en la vida real, pero Nintendo ha conseguido traducirlo bien en un juego. En Space World había tres carreras jugables, pero la versión final del título incluirá tres pistas más y tres plataformas extra. Las carreras que hemos visto son descendentes y tienen bastantes saltos. Parece probable que la estructura del juego sea similar a la de *Wave Race*, con carreras, pruebas contrarreloj y un modo de juego acrobático.

Los programadores de Nintendo están trabajando a toda marcha en el 20% del juego que falta por hacer, que básicamente consiste en un modo de dos jugadores. También se añadirá una pista de tubo en la que se podrán hacer muchos saltos de un lado a otro. Después del jet-ski de *Wave Race*, Nintendo ha tardado un poco en entrar en el terreno de la nieve, pero, a juzgar por la versión preliminar que hemos visto, *1080°* podría ser el juego deportivo definitivo.



△ *Habrá un modo de dos jugadores, pero Nintendo todavía no lo ha mostrado.*

◁ *Lo más espectacular del juego es su velocidad y el gran detalle de los gráficos.*





desarrollador Imagineer **lanzamiento:** por determinar **estatus:** completo al 90% **precio:** 6.800 yenes

SIM CITY 2000

No hay duda de que Sim City fue un gran juego que triunfó en la SNES allá por el año 1991, pero mucho nos tememos que a la versión de Imagineer para la N64 le costará mucho repetir ese éxito. En comparación con la versión del juego para 64DD de Nintendo, en la que puedes descender en picado a las calles y volar por ellas con una tecnología en 3-D perfecta, saludando a los sonrientes ciudadanos que encuentras a tu paso, la de Imagineer, al menos por lo que se refiere a gráficos, se limita a una composición isométrica que puede llegar a decepcionar a más de uno.

Debido a la masificación en el salón Space World, resultó imposible realizar una valoración completa de *Sim City 2000*. Sin embargo, por lo que se pudo apreciar se mantiene el sistema de apuntar y señalar, y el objetivo principal sigue siendo el de construir unos entornos urbanos cada vez más complicados. Los de Imagineer deben haber lanzado un gran suspiro de alivio al enterarse de que el lanzamiento de la 64DD (y por tanto del juego *Sim* de Nintendo) se ha aplazado un tiempo; así su juego no tendrá que hacer frente durante unos meses a su competidor en las estanterías de las tiendas especializadas.



Los gráficos, tan parecidos a los de su viejo primo del PC, no nos hicieron saltar de alegría.

Sin embargo, la primera vez fue un gran juego.

Los de Imagineer se han propuesto como sea que nos volvamos a interesar por el juego.



desarrollador: Zed two **lanzamiento:** febrero/marzo **estatus:** 100 % **precio:** por determinar

WETRIX

Qué adjetivo describe mejor el nuevo juego de puzzles en 3-D de Zed two? ¿Sugerente, quizás? La acción consiste en dejar caer bloques de tierra para construir un paisaje de tal manera que, si por ejemplo llueve, el agua quede atrapada en lagos. Si cae demasiada agua fuera de los límites de tu mundo, se desborda el vaso de precipitación que hay a la derecha de la pantalla y pierdes la partida. ¡Qué ocurrencia! Por suerte, no todo el juego es tan simple. Además de precipitaciones de agua y tierra, hay disolventes del terreno, bombas, meteoros y terremotos. En el modo de cuatro jugadores los contendientes se podrán enviar sacudidas sísmicas de lo más expeditivas.

Aunque la idea básica demuestra una fantasía desbordante, las pantallas que hemos visto nos indican que a los desarrolladores todavía les queda trabajo por delante. Al optar por una perspectiva isométrica en lugar de un rígido sistema de cuadrículas, los chicos de Zed Two afrontan más problemas que otros programadores que han desarrollado juegos de puzzles antes que ellos. Con todo, no descartamos que estemos ante un futuro clásico del género.

El tubo de la derecha mide cuánta agua has perdido. Cuando está lleno, es Game Over.

Si hay demasiada tierra en tu mundo, el medidor de riesgo de terremotos empieza a subir peligrosamente.



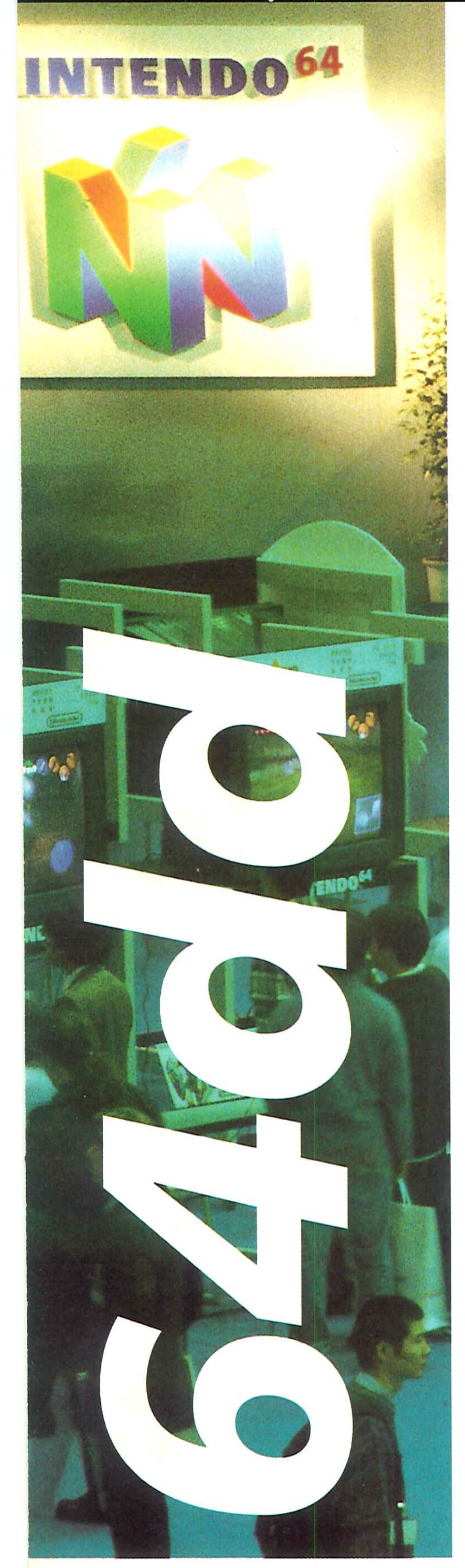
desarrollador: Konami **Lanzamiento:** febrero **estatus:** 100% completo **precio:** por determinar

NBA PRO'98

Aunque el panorama estaba bastante ensombrecido por un juego de baloncesto de Nintendo del que os hablaremos el próximo número, Konami estaba orgulloso de anunciar que su *NBA in the zone* salía en enero en el Japón. En lo que concierne a sus aptitudes, el juego tiene poco que envidiar a los miles (?) de títulos de baloncesto disponibles para PlayStation y en comparación al juego de Nintendo, posee suficientes sutilezas en el mando como para que nos parezca bueno de verdad. Los jugadores tendrán más de 300 movimientos a su disposición, algunos con el sello inconfundible de estrellas tipo Jordan y tal.







En Japón están aguantando la respiración por él. Nintendo está apostando muy fuerte por él. Y aquí, en Magazine 64, nos morimos por ponerle las manos encima. Aunque en el Space World sólo lo pudimos vislumbrar a través de una fría vitrina...



△ *Hubiera podido ser nuestro, pero nos olvidamos el diamante cortacristales.*

La última

El 64DD, que estaba sólo visible tras un cristal en la Space World, parece haber cambiado bastante desde el romo accesorio para disco que Nintendo exhibió en la muestra del año pasado. Más que el hardware, es sobre todo el software que Nintendo está creando para él lo que ha cambiado de verdad.

En la muestra del año pasado, Nintendo presentó el 64DD como una forma alternativa de meter juegos en tu N64. Los cartuchos son más rápidos y fiables, pero los discos de 64DD pueden llevar juegos más voluminosos y además son más baratos de fabricar. Y una demo de *Super Mario 64* funcionando en un disco y en un cartucho, pareció confirmarlo. Sin embargo, durante los últimos doce meses Nintendo se ha replanteado su estrategia. Su público habitual en el Japón ya no se conforma con el mundo feliz de Mario y sus amigos. La PlayStation se ha convertido en un gigante de los juegos «convencionales», y muchos japoneses no parecen tan entusiasmados con comprar ni siquiera títulos tan magistrales para N64 como *Lylat Wars* y *GoldenEye 007* (pura ignorancia). Aun así, Nintendo todavía obtiene grandes beneficios en el Japón. ¿Cómo es posible?

La respuesta está en los *Pocket Monsters*, el juego de Game Boy que ha mantenido vivo el interés por este soporte que ya ha cumplido ocho años, y que, junto al Tamagotchi de Bandai, ha creado un mercado totalmente nuevo a partir de la nada. Nintendo calculó de manera muy inteligente su estrategia con los *Pocket Monsters*, mediante un márketing y un bombardeo publicitario que dieron como fruto el juego de más éxito en toda la historia del Japón, batiendo en ventas al mismísimo *Super Mario Bros 3*. De todas formas, *Pocket Monsters* no es un juego en el sentido tradicional de la palabra. Es una especie de cruce entre la «mascota virtual» Tamagotchi y un juego de rol, ya que puedes «criar» a sus personajes y entonces enfrentarlos con los de tus amigos. Además, está dirigido a un público muy diferente al de los juegos Nintendo ordinarios: un público más joven y sin distinción de géneros. Y esta gente es la que Nintendo quiere atraer hacia la N64 a través de el 64DD. Pero para cantos de sirena, los de *Pocket Monster Stadium*, un ingenioso intento de persuadir a los jugadores de *Pocket Monsters* para que compren N64 y 64DD. Con el juego, se incluye un Controller pak especial que permite a los jugadores cargar monstruos desde sus cartuchos de Game Boy y jugar así batallas con los gráficos en 3-D de la N64, cosa que debería ser irresistible





△ *El hardware significa un verdadero paso adelante para Nintendo 64...*



...pero el software, al menos hasta el momento, es, por así decirlo, bastante original. ▷

Todavía no parece gran cosa, pero si le empiezas a añadir algunas texturas del Picture Maker...

El nuevo ratón de N64 será vital para las ideas «multimedia» que Nintendo tiene en mente.

Diseña tus propios bloques de pisos y vete a vivir en ellos. O casi.

...a frontera



Esta podría ser tu cara mapeada en 3-D...

...si utilizaras el nuevo N64 Capture Cassette y una videocámara.

para aquellos que se han pasado horas creando su monstruo para luego sólo poderlo ver en blanco y negro. *Pocket Monsters Snap* y *Pikachu Genki Dechu* (un juego de cartucho) significan otro paso adelante en la tendencia japonesa a la complementariedad.Y el otro software de 64DD exhibido en la Space World fue la trilogía *Maker: Talent Maker, Picture Maker* y *Polygon Maker*. Aunque estos discos no tienen nada que ver con los *Pocket Monsters*, están en la misma línea del deseo japonés de ser «creativo». Y con el cartucho especial digitalizador de vídeo que Nintendo está creando para acompañarlos, serán capaces de hacer cosas nunca vistas en un juego para consola.La compatibilidad entre los diferentes soportes de software también parece ser un acierto de Nintendo. Los discos *Maker* permiten utilizar discos vírgenes para duplicar información, y para cargar dibujos que has dibujado en *Picture Maker* dentro de *Talent Maker* y objetos de *Polygon Maker* dentro de *Picture Maker*. También podrás construir ciudades en *Sim City 64* y entonces sobrevolarlas en *Sim Copter*. En Nintendo están los grandes visionarios de la industria de los videojuegos, aquellos que siempre marcan la última tendencia en juegos, mientras sus competidores todavía están intentando alcanzar su último trabajo. La compañía parece estar muy segura de este hecho, como mínimo en Japón, donde el futuro parece residir en el «software creativo» más que en los juegos convencionales. Mmmh, no te vemos demasiado convencido al respecto, ¿verdad? ¡Venga, admítelo! Y nosotros, a decir verdad, tampoco estamos lo que se dice encantados. A fin de cuentas, lo que todos queremos son mayores y mejores juegos en la 64DD, no *Mario Paint* una y otra vez. Por fortuna, parece que Nintendo no abandonará a sus legiones de seguidores. Miyamoto, el cerebro con más inventiva de Nintendo, ha dicho que la compañía está trabajando en una versión especial de *F-Zero X* para 64DD que utiliza discos para añadir nuevas carreras y que también te permitirá diseñar tus propios circuitos (quizás con nuevas texturas que habrás diseñado con *Picture Maker*...).

Se ve que también hay prevista una nueva versión para 64DD de *Zelda*, aunque no parece tan avanzada como la anterior. Además hay en preparación multitud de terceras partes producidas para 64DD, ya que los fabricantes quieren aprovechar la capacidad y el buen precio de los discos para diseñar sus juegos como no lo habían podido hacer con los cartuchos.

Y, por descontado, Nintendo continuará con su compromiso de fabricar nuevos y brillantes juegos de cartucho, como demostró en el Space World con *Zelda* y el sorprendente *1080° Snowboarding*.

Así que echa un vistazo al software para 64DD de estas páginas, olvida los monstruitos amarillos y el karaoke, y piensa en las tremendas posibilidades que pone a tu disposición Nintendo con sus próximos juegos.

¿Qué es el 64DD?

Las características del 64DD ya se especificaron hace tiempo, pero el Space World ayudó a aclarar todas sus posibilidades.

¿Para que sirve?

Es un accesorio para la N64 que se coloca debajo de la consola y que permite utilizar discos de alta capacidad. En cada uno de estos discos caben 64 Megabytes de información (es decir, ocho veces la capacidad de un cartucho de Super Mario 64).

¿Qué hay en los discos?

Casi nada: algún juego, algunos niveles extra de un juego, un circuito que has diseñado para F-Zero X, un dibujo que has hecho con Picture Maker... Pues eso, ¡casi nada !

¿Cuáles son sus ventajas en relación con los CD?

Sin contar con que un disco de 64DD es más pequeño que un CD, la mitad del primero es reescribible, de modo que los juegos pueden grabar una gran cantidad de información en el disco. Además, como los discos van tres veces más rápido que los CD, los mensajes del tipo «Cargando, espere por favor» serán poco frecuentes.

¿Qué es eso de un reloj?

La unidad 64DD tiene un reloj a tiempo real en su interior, como en un ordenador. Nintendo quiere sacarle partido en los juegos: cuando vuelves a encender la consola, compruebas que en tu juego de rol el tiempo ha pasado desde la última vez que lo cargaste.

Se ha hablado de un módem...

El módem del 64DD, al final, no se ha materializado. Así pues, poder cargar información para N64 vía Internet sigue siendo un bonito sueño. Quizás Nintendo lo añada más tarde, pero no se puede negar que ha sido una ocasión desperdiciada.

¿Cuánto cuesta?

Todavía no se ha puesto un precio al 64DD, pero Nintendo tiene la intención de hacerla lo más barata posible. Seguramente costará un poco menos que la N64..

¿Cuándo saldrá al mercado?

El 64DD iba a salir en abril en el Japón, pero el lanzamiento se ha aplazado hasta junio. En lo que concierne a las fechas para el resto del mundo, nos extrañaría que se pusiera a la venta en Europa antes de 1999. Nosotros también lo sentimos.

GO! GO!

Software 64DD

LA SAGA 'MAKER'

¿Te acuerdas de *Mario Artist*? El paquete de dibujo de Super Nintendo se distinguió por presentar el ratón SNES, pero por otro lado era un poco inútil, ya que todo lo que hacías se perdía cada vez que desconectabas la máquina. Por suerte, parece ser que con la serie *Maker* todo funcionará mejor. Para empezar, podrás guardar todo el trabajo realizado en disquetes vírgenes 64DD. Y además podrás intercambiar datos entre las tres entregas. Los disquetes para *Maker* aparecerán en Japón en julio. Todavía está por ver si aparecerán alguna vez por Europa.

Talent Maker

Sin duda, lo más estrambótico que Nintendo ha sacado al mercado en años. *Talent Maker* te permite crear tu propio «talento» (la palabra que los japoneses utilizan para hablar de una «estrella de rock»). Esto significa: flexionar piernas y brazos de un lado a otro, escoger un rostro, elegir el vestuario, hasta llegar a las canciones y a la coreografía que tu estrella tendrá que realizar. Seríamos capaces de apostar nuestra consola preferida a que no podrás resistir la tentación de inmortalizar tu talento cantor con una buena sesión de karaoke, gracias al micrófono incorporado.





Picture Maker

Es la versión corregida y ampliada de *Mario Paint* para N64: un paquete artístico muy fácil de usar, que te permite crear dibujos simples y animaciones. En el vídeo de presentación en la Space World, tenían cuatro pinceles/lápices dibujando en la pantalla al mismo tiempo, así que debe haber alguna opción para más de un jugador. Con *Picture Maker* también se crearán imágenes que se podrán usar en otras aplicaciones para 64DD, como *Polygon Maker* y *Sim City 64*.



The N64 Eager Waitometer

POCKET MONSTERS

Pocket Monsters para Game Boy es el juego que asegura beneficios a Nintendo en Japón, por lo que es evidente que harán lo imposible para vender la 64DD a toda esa masa de fans de *PM*. Por eso se están dedicando a crear toda una serie de software sobre *Pocket Monsters* para 64DD. Pero no te hagas ilusiones; en Occidente todavía no hemos tenido acceso a esta saga (Nintendo América se está planteando la posibilidad de lanzar el juego para Game Boy en Estados Unidos), y su llegada a tierras europeas todavía es una incógnita.

Pocket Monsters Stadium

La idea es que, después de haber alimentado y cuidado a tu Pocket Monster en tu Game Boy, lo puedas cargar en tu 64DD, conectando tu cartucho GB en el nuevo 64GB Pack. De esta manera, podrás hacerlo luchar con otros monstruos en flamantes 3-D. Los gráficos son muy impactantes, con monstruos enormes y grandes cantidades de nuevos efectos. Pero está claro que es un producto que sólo interesará a los fans de los *PM*, y hay que reconocer que fuera del Japón no tiene muchos seguidores.

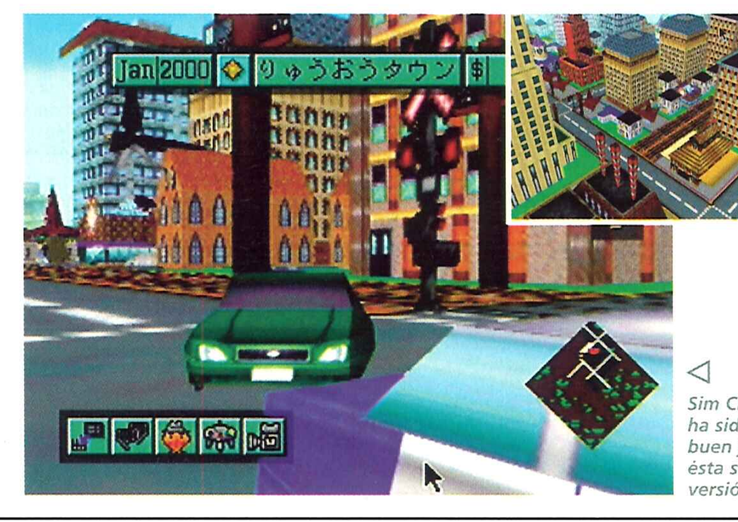


Los gráficos son geniales. Vale la pena mirar detalladamente los monstruos a golpe de zoom.

The N64 Eager Waitometer

¡QUEREMOS JUEGOS!

No todo van a ser *Pocket Monsters* y karaoke, gracias al cielo. Aunque no había apenas juegos de 64DD en Space World, vislumbramos atisbos de fantásticos juegos en desarrollo.



Sim City siempre ha sido un muy buen juego, pero ésta será la mejor versión de todas.

Sim City 64

Te encantará. Puedes construir ciudades a la antigua, pero después las puedes visionar en 3-D: tanto a vista de pájaro como en una perspectiva real en 3-D, o mejor aún, activar el zoom y ponerte al nivel de la calle, con los coches circulando y la gente caminando a tu alrededor.



The N64 Eager Waitometer

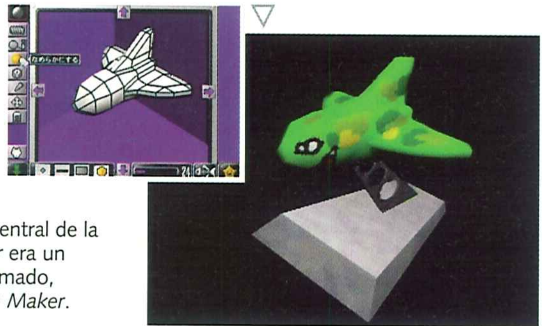
Delicias Portátiles

Polygon Maker



Este juego puede ser una buena cantera para futuros creadores de dinosaurios en plan *Jurassic Park*. Crear objetos en 3-D suele ser un proceso muy laborioso, incluso con el hardware más potente, pero Nintendo ha ideado un método fácil para crear objetos a partir de un cubo. Después se van marcando ciertos puntos sobre la superficie, y se va girando la figura para ir creando facetas más complicadas. La pieza central de la demostración de *Maker* era un sorprendente T-Rex animado, construido con *Polygon Maker*.

¿Serán éstas las maquetas del siglo XXI? Al menos nos ahorraremos el pegamento.



Pocket Monsters Snap

Otra extravagante y al mismo tiempo brillante idea, *Pocket Monsters Snap*, te pone en la piel de un fotógrafo que vaga por el paisaje en busca de Pocket Monsters para fotografiarlos. Las fotos las vas acumulando en un álbum... (gracias a la posibilidad de reescribir discos de 64DD).



¡Oye! Este juego puede llegar a ser muy divertido. Nosotros lo estamos esperando con ansia.

«Di patata, o al menos no nos ataques, ¿vale?»



SIM COPTER 64
Era aburridísimo en la versión PC, pero en la de 64DD le deben haber añadido miles de nuevos gráficos. Podrás sobrevolar las ciudades que habías diseñado en *Sim City*.

F-ZERO DD
Paralelamente a *F-Zero X*, Nintendo está trabajando en un disco complementario que añadirá circuitos y coches al juego. También podrás construir tus propias carreras y podrás guardarlas en el disco.

CABBAGE
De acuerdo, quizás no es un juego en el sentido estricto de la palabra, pero no hay quien niegue que es una versión muy sofisticada de *Tamagotchi*. Crearás un personaje que «vivirá» en tu 64DD, y el reloj interno asegura que tu bicho seguirá viviendo incluso cuando tu 64DD esté apagado. Hasta podrás comprarle cosas con las que jugar (se podrán adquirir en discos). Y Miyamoto dice que también se podrá cargar el personaje en una Game Boy para llevarlo contigo a donde quieras.

¡TODAVÍA HAY MÁS! Los juegos de Nintendo para 64DD que te hemos mostrado y de los que te hemos hablado sólo son una pequeña muestra de lo que se guardan en la manga. Se sabe que también están trabajando en unos 30 nuevos títulos para N64, la mayoría de ellos basados en disco. El proyecto más grande es el segundo juego de *Zelda* para N64, pero no es seguro que salga en este nuevo formato.

Los artilugios para Game Boy que te presentamos a continuación no son del máximo interés para ti, como usuario de N64, pero no hemos podido resistir la tentación de presentártelos. Son geniales, ¿No te parece?

¡Sonríe!, es la POCKET CAMERA

La Pocket Camera, que tiene un aspecto parecido al ojo de un cíclope, es un cartucho para Game Boy con una cámara de vídeo sencilla que la corona. Esta cámara plasma en la pantalla una imagen que se actualiza a cada momento con todo aquello que enfoca. Y esa imagen podrías ser tú mismo o, si paseas la pantalla por ahí, cualquiera de tus amigos. Pero lo mejor es que, pulsando un botón, puedes capturar la imagen que esté plasmada en ese momento. Y a partir de aquí, puedes dibujar encima, hacer marcos alrededor, pegar iconos o incluso escribir. Y si capturas varias imágenes puedes crear animaciones (las que preparó Nintendo para su demostración en la Space World eran demasiado extrañas, todo hay que decirlo). Gracias al cable de enlace de datos también puedes intercambiar imágenes con tus amigos.



No podemos esperar más para tener nuestras Pocket Cameras. Sin embargo, no enfocaremos a según quién, no vaya a ser que se estropee.



Su precio en Japón es de 5.500 yenes (alrededor de 6.400 pesetas) y todavía no sabemos cuando está previsto que llegue a España (esperemos que sea lo antes posible, aunque sólo sea para hacer el ganso con el cachivache en cuestión).

¡Bzzzzzz! POCKET PRINTER

El compañero ideal de la Pocket Camera es la Pocket Printer. Se conecta a tu Game Boy en la conexión Data Link y así podrás imprimir todas tus creaciones realizadas con la Pocket Camera. Sólo se trata de un mecanismo térmico, casi como el que imprime los tiquets en una caja registradora, y si combinas estos dos conceptos obtendrás la versión Game Boy de las máquinas Print Club, que en la actualidad están pegando muy fuerte en el Japón. La Pocket Printer costará unos 5.800 yenes (unas 6.700 pesetas), y como de costumbre, saldrá primero en Japón, (quizás, este mismo mes).

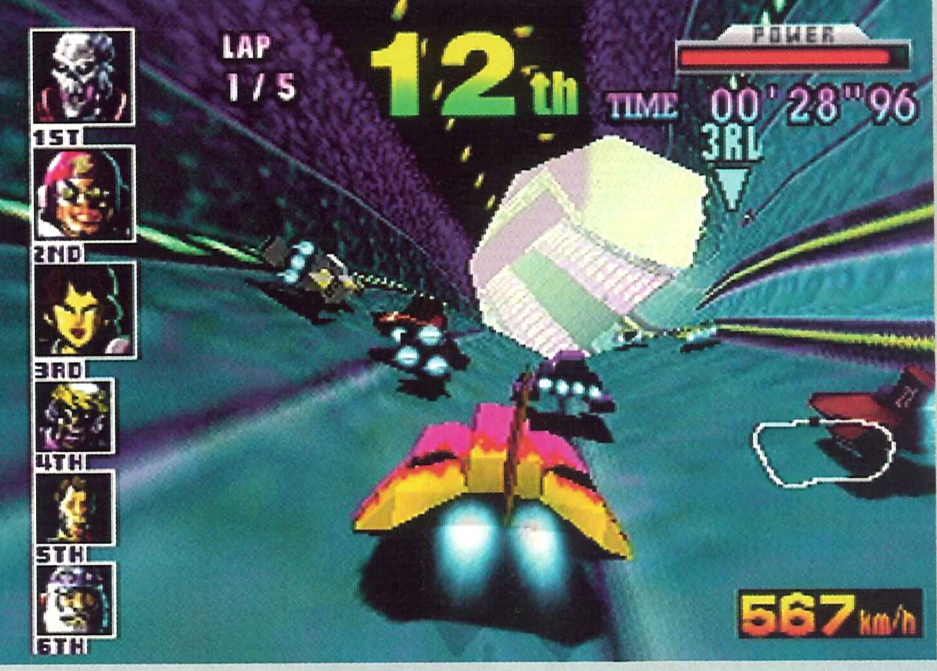


¿Te acuerdas de la ZX Printer? Pues ésta funciona con la Game Boy y no necesita papel sensible.









Sobre este tubo puedes correr incluso cabeza abajo y, como está imantado, no te caerás.

Tus oponentes son muy agresivos y no dudan en tratar de echarte fuera de la pista.

F-ZERO

Diversión en un carril de alta velocidad abarrotado



Hasta ahora, nadie ha lanzado un juego de carreras antológico en N64. Boss y Acclaim se han acercado con Top Gear Rally y Extreme G, respectivamente, pero al fin parece que ha llegado el gran momento: F-Zero X promete ser en la N64 lo que Wipeout y Ridge Racer fueron en la PlayStation.

El juego protagonizó una importante presentación en Space World y fue uno de los primeros por los que nos interesamos. Después de experimentar las sensaciones de este juego originario de la Super Nintendo, estamos en situación de analizar su versión de 64 bits. Y, como en la versión anterior, los puntos fuertes del juego son la velocidad, la maniobrabilidad y la variedad de los circuitos, en los que el detalle de los paisajes de fondo ha sido sacrificado en favor de la rapidez de los gráficos. Los controles siguen siendo simples. El botón A acelera y el Botón B sirve para activar los súper impulsos (tienes tres al principio y ganas uno extra por cada vuelta). Los botones Z y R se utilizan para inclinar a izquierda y derecha el vehículo y el joystick sirve para girar. Puedes escoger entre cuatro vistas con el botón C derecho —todas ellas desde distintos ángulos detrás del coche— y el botón C superior proporciona una extraña perspectiva frontal del coche, en la que se invierten los controles. No hemos tenido tiempo para comprobar exhaustivamente las variaciones de conducción que ofrecen los más de 30 modelos de vehículos, pero pronto lo sabremos.

La conducción da la sensación de suavidad y rapidez,

En directo desde Space World: La velocidad de F-Zero X es una pasada y, como en el título original para SNES, un toque en el lado te puede enviar directamente a la muerte.















△ *Inclínate hacia delante después de un salto, o si no el morro se quedará en el aire y ¡buf!*

△ ***Apostamos que, al final,** F-Zero X **tendrá 24 circuitos.***



▽ *Cuanto más rápido vayas, podrás subir más arriba por las paredes.*

X







△ ***Examen de conducción: ¿qué haces si ahora se te cruza una ancianita? «¡Acelero!» ¡Cooorrecto!***

y no parece que en ningún momento las cosas se ralenticen, ni siquiera cuando estás driblando a tus rivales en una pista superpoblada. La dureza del *F-Zero* original permanece intacta, con todas las vallas electrificadas que frenan el vehículo y unos rivales súper agresivos que intentan apartarte de su camino siempre que pueden. Cuando seleccionamos uno de los circuitos más difíciles, no duramos más de media vuelta porque una serie de trágicas colisiones laterales y un mal salto nos dejaron tirados ardiendo en la cuneta.

Hablando de circuitos, *F-Zero X* tenía nada menos que 18 en el momento de su presentación en Space World, que estaban divididos en tres competiciones: Jack, Queen y King. También aparecía un misterioso signo de interrogación sobre la competición King Cup en la pantalla de selección, lo que sugiere que habrá más. ¿Una serie adicional de circuitos como recompensa por acabar el juego, quizás? Otros elementos que se han conservado desde la versión SNES son las mallas que aceleran el vehículo hasta la vertiginosa velocidad de 1.000 Km/hora. Los saltos también están incluidos y, como el juego está en 3-D, hay que utilizar el joystick con mucho cuidado para aterrizar correctamente.
Durante nuestras pruebas preliminares lo hicimos mal (levantamos el morro del coche en lugar de inclinarlo) y no queremos explicaros el desastroso resultado.
Algunas de las novedades son los loops y la posibilidad de correr por una pista tubular imantada con el ángulo de gravedad que se prefiera.
Las malas noticias son que *F-Zero X* está apenas en un 70% de su desarrollo, y su lanzamiento en Japón no está previsto hasta el mes de junio. Todavía están por hacer los modos multijugador (hasta cuatro pilotos humanos) y, posiblemente, los circuitos adicionales. También creemos que habría que retocar las capacidades de los pilotos gobernados por la máquina, a menos que Nintendo quiera que *F-Zero X* sea el juego más difícil de la Tierra.
Basándonos en este pequeño examen preliminar, tenemos la firme opinión de que éste es el juego de carreras más serio que hemos visto en la N64. Sólo haría falta que algún otro desarrollador levantase el dedo y crease un rival para *F-Zero X*.



Tendremos más noticias sobre F-Zero X en próximos números de la revista.








EL JUEGO DE LUCHA DE IMAGINEER ESTÁ CASI ACABADO... ¡Y PRONTO LLEGARÁ!









△ Las patadas conectan sólidamente con las barbillas, las orejas y lo que pillen por delante. Está bien hecho de verdad.



Fighter's Destiny	
INFOGRAMES/OCEAN/GENKI	
No disponible	1/2
Precio no disponible	

FIGHTER'S DESTINY
empieza el asalto



PUNTOS PARA GANAR PREMIOS

Genki ha trabajado mucho para diferenciar su juego de lucha de todos los demás, y ha ideado un sistema de puntos. En lugar de las habituales reglas de «gana el mejor de tres asaltos, dejando K.O a los rivales», aquí gana el primero que consigue 7 puntos. Los dos contendientes tienen barras de energía que se recargan si pasan unos cuantos segundos sin sufrir daños o si se gana algún punto; quien recibe un proyectil pierde toda su energía, o sea que es vital dominar los controles defensivos.



△ Un punto por echar al oponente del ring, que, por cierto, está bastante alto.



◁ O también puedes darle guantazos al enemigo hasta que pierda toda la energía. Se volverá de un color violeta y comenzará a gatear, y entonces puedes ganar tres puntos tumbándolo con un puñetazo...



◁ Dos puntos por asir a tu rival (pulsando A y B y marcando una dirección para controlarlo bien) y tirarlo al suelo.

REPLAY
LEON
SPECIAL

◁ ...o incluso ganar cuatro puntos haciendo gala de tu golpe especial, que funciona de modo parecido a un Fatality de Mortal Kombat.

RYUJI
Origen: Japón
Especialidad: Todoterreno
Detalles: Casi idéntico a Ryu en su naturaleza y su nombre.

ABDUL
Origen: Mongolia
Especialidad: Todoterreno
Detalles: Parece ser el más fuerte y también el más lento.

KAZE
Origen: Japón
Especialidad: Técnica
Detalles: No estamos seguros de lo que significa «técnica».

VALERIE
Origen: Alemania
Especialidad: Aérea
Detalles: No siempre gana (lo que es sorprendente).

BOB
Origen: Brasil
Especialidad: Potencia.
Detalles: Tiene 34 años.

TOMAHAWK
Origen: E.E.U.U.
Especialidad: Potencia
Detalles: No tiene ninguna relación con el personaje T. Hawk de *Super Street Fighter II*.

MEILING
Origen: China
Especialidad: Velocidad
Detalles: Siempre gana gracias a su bola de fuego.

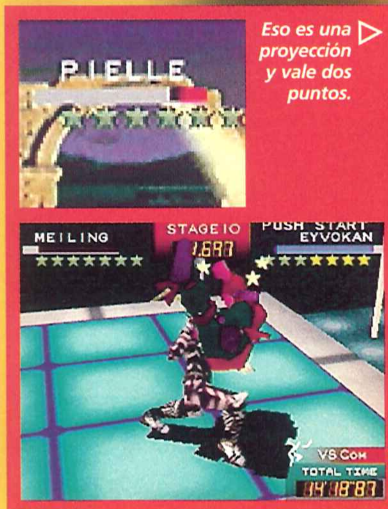
PIERRE
Origen: Francia
Especialidad: Trucos.
Detalles: Básicamente, es un payaso. Tiene un movimiento en remolino

LEON
Origen: España
Especialidad: Todoterreno.
Detalles: Cuando gana, toca las castañuelas. Es broma, cachovolo.

EYVOKAN
Origen: Suiza
Especialidad: Misterio.
Detalles: Es una especie de jefe final y lucha en su apartamento del ático.

LA GRAN FAMILIA

Hasta el momento, hemos descubierto diez personajes en Fighter's Destiny y todos son accesibles desde el menú para dos jugadores.



Eso es una proyección y vale dos puntos.



Los paisajes de fondo son sencillitos. Genki ha puesto toda la carne en el asador con los movimientos de los luchadores.




Dos puntos separan la vida





Abdul parece ser el inevitable personaje grande y lento.

Si todos los beat'em up de N64 tuviesen que retirarse a un monte del Tíbet y luchar entre sí para determinar cuál es el mejor, el resultado llamaría tanto la atención como la primera ronda de eliminatorias del campeonato nacional junior de pádel. Tristemente, lo mejor que hay después de un año y medio del lanzamiento japonés de la N64 es Mace... No obstante, si algún juego puede remediar este penoso estado de las cosas, es Fighter's Destiny, de Imagineer, que Infogrames distribuirá en nuestro país en cuanto esté acabado.

Cuando el proyecto de este juego todavía era conocido como *Struggle Hard*, *Magazine 64* ya lo probó. Aún estaba en un estado muy básico; todos los personajes estaban construidos con polígonos sin texturas y sólo había un par de paisajes de fondo, pero ya en ese momento se dejaba jugar bien gracias a sus movimientos fluidos y a algunas características nuevas e interesantes. Desde entonces, Genki (la firma japonesa que está escribiendo el juego para Imagineer, que ya desarrolló *Multi Racing Championship*) ha cambiado dos veces el nombre del juego y ha trabajado mucho en él. Los diez personajes están ya totalmente detallados y hay muchos paisajes de fondo, aunque no son los más impresionantes del mundo. Además, se ha incluido un comentarista bastante excitable y la suavidad de la animación no ha empeorado. *Fighter's Destiny* es un juego muy rápido y vívido que ofrece una interfaz pie/cara y puño/estómago a la que se accede con movimientos del control direccional (al estilo de *Street Fighter II*). Sólo emplea dos botones de ataque, lo que puede parecer un poco restrictivo, pero todos los personajes parecen realizar muchos movimientos.

El extraño sistema de puntos también se mantiene en el título. Recibes un punto por echar a tu oponente fuera del ring, dos puntos por alzarlo y tirarlo contra la lona y tres puntos por aporrearle hasta que elimines toda su energía (más un punto adicional si después realizas tu movimiento especial, como un Fatality de *Mortal Kombat*). También puedes hacer algunas cosas bastante divertidas, como salir volando del cuadrilátero, quedarte colgando del borde y, entonces, cuando tu oponente viene a patearte la cara para acabar contigo, pillarlo por el pie y echarlo fuera.

Por el momento, el único problema es que posiblemente sea el juego más fácil con el que hemos jugado. Lo acabamos en diez minutos en el modo Normal con el personaje Meiling; sólo tuvimos que repetir una y otra vez la secuencia abajo-adelante-B para lanzar bolas de fuego. El nivel Crazy, por otra parte, costó un poco más de media hora, y el único que opuso cierta resistencia fue Eyvokan, el jefe final. Esperamos que Genki reajuste y equilibre un poco el juego y sus personajes para que *Fighter's Destiny* se convierta en un juego tan bueno en partidas de un jugador como ya lo es en las de dos jugadores.

¿El mejor beat'em up para N64? Quizás sí; ya veremos. Pero incluso si no llega a ser lo mejor que hayamos visto en nuestras vidas, *Fighter's Destiny* es el juego de lucha más convincente que hemos visto en 64 bits.





El perdedor aparece en una ventana animada en la esquina de la pantalla.

CONTINUARA... Analizaremos Fighter's Destiny muy pronto.

APERITIVO DEL JUEGO MÁS GRANDE DE 1998

Lo primero que vimos al entrar en el salón de exposiciones del Makuhari Messe -el lugar donde transcurrió el Nintendo Space World '97æ fue Legend of Zelda The Ocarina of Time. Una hora más tarde seguíamos absortos ante el juego. Tan sólo la inminencia de nuestra entrevista con el Sr. Miyamoto interrumpió el trance que nos inducían las imágenes de un título que está destinado a cambiar el curso de la historia de los videojuegos. Como es natural, ya nos imaginábamos que no nos íbamos a encontrar ante un juego cutre y anodino, pero... ¡cielos, Zelda es ASOMBROSO!



◁ *¡Por fin, un corcel 3-D en un videojuego!*



△ *Los gráficos 3-D supondrán un avance enorme sobre los anteriores juegos 2-D de la serie Zelda.*

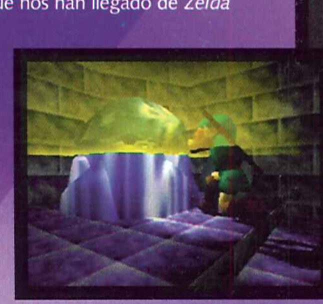
◁ *Los combates prometen ser espectaculares, violentos y repletos de armas complejas.*

THE LEGEND OF ZELDA THE OCARINA

Luces...

La N64 ha mostrado algunos gráficos muy espectaculares en juegos como Lylat Wars y GoldenEye 007, pero todavía guarda muchos ases en la manga.

Una cosa que no hemos visto demasiadas veces es iluminación en tiempo real, y las capturas de pantalla que nos han llegado de *Zelda* sugieren que este juego proyectará brillos fugaces, sombras en movimiento y llamas relucientes. Nuestro protagonista, Link, proyectará sombra sobre el suelo, por ejemplo, igual que los demás personajes de *Zelda*. Antorchas colocadas en las paredes arrojarán haces de luz sobre los ladrillos y las masas de lava relucirán amenazadoras. Todo esto señala que la atmósfera del juego será muy rica y totalmente distinta del estilo de dibujos animados de *Mario 64*.





△ *La iluminación en Zelda será lo nunca visto. Prepara las gafas de sol.*



Cámara...

Cuando el mundo vio por primera vez Mario 64, uno de sus aspectos más revolucionarios fue el sistema de cámara que Shigeru Miyamoto ideó para proporcionarnos la mejor perspectiva posible sobre la acción en todo momento.

Los juegos 3-D existen desde antes de *Mario*, por supuesto, pero ningún título anterior a éste había logrado evitar de forma totalmente satisfactoria los problemas que aparecen cuando el jugador maneja un personaje en tres dimensiones. El sistema Lakitu-Cam de *Mario* permite que los jugadores expertos desplacen la cámara alrededor del protagonista para que el punto de vista esté siempre donde ofrece mejor perspectiva. Y Miyamoto promete unos avances similares para *Zelda*, con una cámara que será en parte controlable por el jugador y en parte automática, de modo que podrá acercarse a la acción pasando por encima del hombro de Link cuando vayamos a utilizar un arma o se elevará hacia el cielo para ofrecer una vista de pájaro al explorar habitaciones. «*Zelda* es un anticipo de la evolución que van a experimentar los juegos 3-D en el futuro», apostilla Miyamoto-san.

Cuando haya saltos difíciles, la cámara se alejará para que puedas calcular bien la distancia.

Hay una perspectiva vertical, como en los anteriores juegos Zelda.



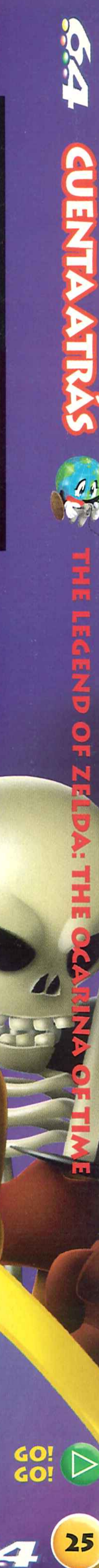


OF TIME



Presta atención a la profusión de detalles de esta imagen.

The Legend Of Zelda: The Ocarina Of Time	
NINTENDO	
No disponible	1



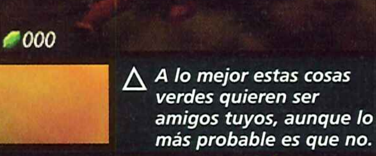
GO! GO!

¡Acción!

Las imágenes de Zelda que tenemos muestran un juego repleto de batallas emocionantes, ubicaciones exóticas y poderes sobrenaturales.

¡A por los monstruos!

En los anteriores juegos *Zelda* teníamos que luchar contra los malos, pero Link nunca había podido hacer gran cosa más que blandir su espada y disparar unas cuantas flechas. En cambio, las escenas de combate de la versión para N64 son absolutamente espectaculares. Tienen lugar en tres dimensiones y tiempo real, y una inspección detallada de las pantallas revela que Link está equipado con todo un arsenal de armas, incluyendo un hacha y un repertorio de bombas, además de un escudo defensivo. Va a necesitar todas estas armas para resistir el asalto de esqueletos, monjes flotantes, caballeros dorados, medusas rojas, hombres-lagarto y una araña submarina gigante. Las capturas de pantalla también muestran vistosos choques entre espadas, explosiones y, si no nos equivocamos, manchas de sangre.



A lo mejor estas cosas verdes quieren ser amigos tuyos, aunque lo más probable es que no.





¿Sangre en la espada de Link? ¿En un juego de Nintendo? Seguramente no.



El símbolo Triforce aparece a menudo.

¡Salva el mundo!

El Triforce (simbolizado por el icono de triple triángulo que abunda en los juegos *Zelda*) está en peligro. Gannon quiere robarlo y, si consigue encontrar las tres piedras sagradas (que encajadas en la ocarina muestran dónde se encuentra el Triforce), provocará el caos en la tierra de Hyrule. Link es, obviamente, el único que puede detenerle; tras recibir consejos de Fairy Tree, de un sabio y de Zelda, parte en busca de las piedras para recuperar el Triforce.

Viajes en el tiempo

Hasta aquí, el argumento no es demasiado original. Pero hay mucho más: aunque Nintendo no lo ha revelado de forma explícita, parece que Link puede viajar en el tiempo cuando toca la ocarina. Hemos llegado a esta conclusión porque las pantallas muestran la presencia de dos Links: el mayor y el menor. Este último, que se parece más al personaje deformado de los anteriores juegos de la serie, tiene ciertas armas que sólo él puede utilizar, como un bumerán.

Mejores gráficos que nunca

En términos de variedad, detalle, efectos especiales y ambientación, *Zelda* parece mejor que todos los demás juegos de rol que hemos visto. El paisaje se alarga durante kilómetros y kilómetros con planicies rodeadas por montañas, bosques oscuros y áridos desiertos. Hay ciudades por las que podremos pasear, mazmorras iluminadas por antorchas, batallas submarinas y puestas de sol. Link es el personaje más detallado que hemos visto jamás en un juego; a su lado, Lara Croft parece el Donkey Kong original.

¡Al galope!

Zelda será el primer juego en mucho tiempo en el que viajaremos a caballo. Como todo en *Zelda*, se trata de un animal totalmente animado en 3D, y Link podrá cabalgar sobre él e incluso saltar si es necesario. Además, el jugador podrá bautizar al caballo con el nombre que desee.

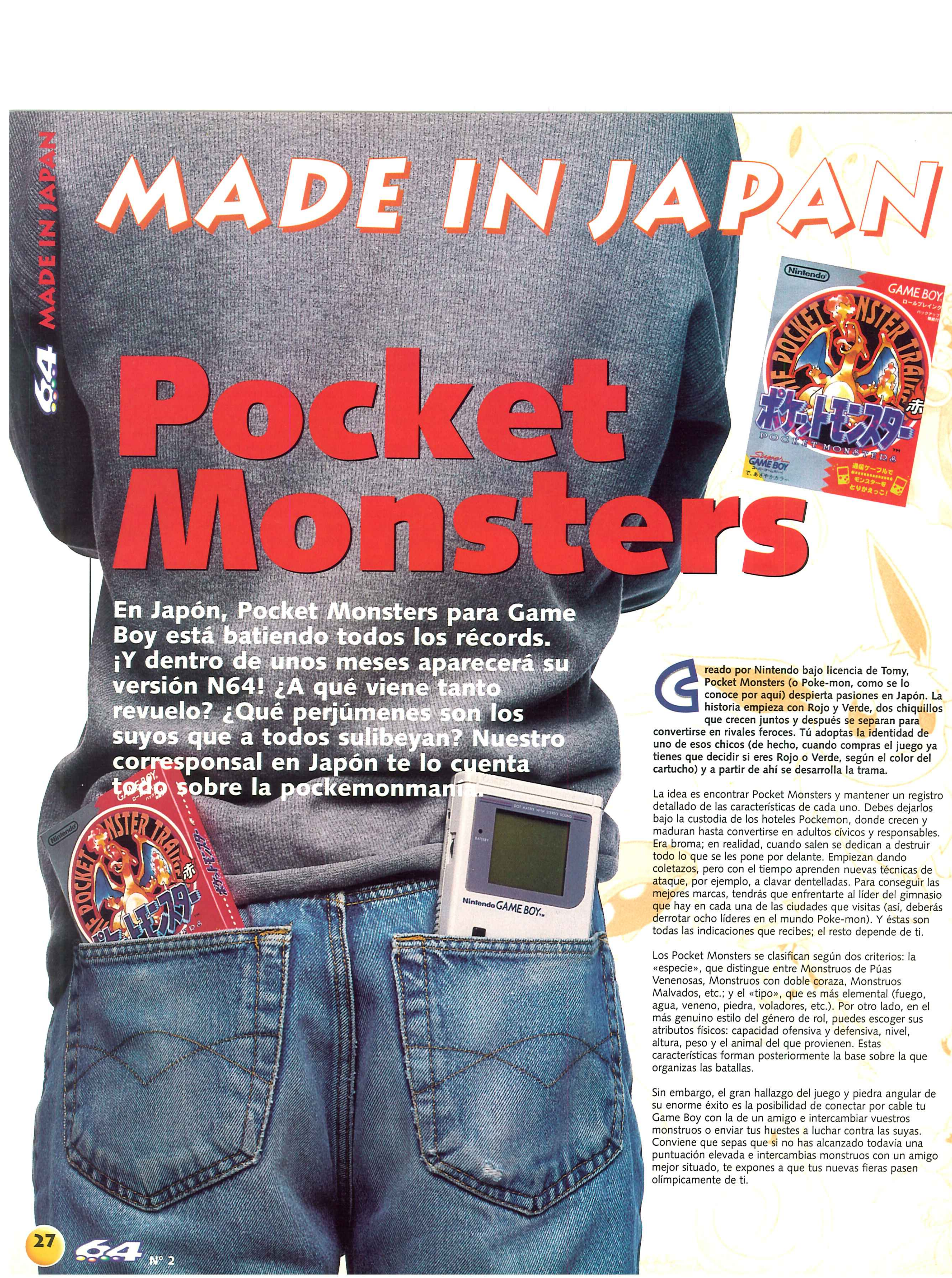
¡Lo bueno se hace esperar!

Por lo que parece, Nintendo tiene planes de lanzar *Zelda* el próximo mes de abril en Japón. *Yoshi's Story* salió a la venta el mes pasado y, como ya sabréis, Nintendo nunca lanza dos juegos importantes con un intervalo tan corto de tiempo. Además, Miyamoto tiene la costumbre de introducir más y más material en sus títulos hasta el último minuto.
Indudablemente, este retraso repercutirá en la fecha de aparición de *Zelda* en España: tendremos suerte si llega en verano. Sin embargo, todo indica que será el juego para N64 más avanzado, emocionante y sencillamente enorme que haya existido, así que la espera valdrá la pena.

CONTINUARÁ...

El mes que viene te traeremos otro informe con más novedades sobre *Zelda*.

MADE IN JAPAN



Pocket Monsters

En Japón, Pocket Monsters para Game Boy está batiendo todos los récords. ¡Y dentro de unos meses aparecerá su versión N64! ¿A qué viene tanto revuelo? ¿Qué perjúmenes son los suyos que a todos sulibeyan? Nuestro corresponsal en Japón te lo cuenta todo sobre la pockemonmanía.

Creado por Nintendo bajo licencia de Tomy, Pocket Monsters (o Poke-mon, como se lo conoce por aquí) despierta pasiones en Japón. La historia empieza con Rojo y Verde, dos chiquillos que crecen juntos y después se separan para convertirse en rivales feroces. Tú adoptas la identidad de uno de esos chicos (de hecho, cuando compras el juego ya tienes que decidir si eres Rojo o Verde, según el color del cartucho) y a partir de ahí se desarrolla la trama.

La idea es encontrar Pocket Monsters y mantener un registro detallado de las características de cada uno. Debes dejarlos bajo la custodia de los hoteles Pockemon, donde crecen y maduran hasta convertirse en adultos cívicos y responsables. Era broma; en realidad, cuando salen se dedican a destruir todo lo que se les pone por delante. Empiezan dando coletazos, pero con el tiempo aprenden nuevas técnicas de ataque, por ejemplo, a clavar dentelladas. Para conseguir las mejores marcas, tendrás que enfrentarte al líder del gimnasio que hay en cada una de las ciudades que visitas (así, deberás derrotar ocho líderes en el mundo Poke-mon). Y éstas son todas las indicaciones que recibes; el resto depende de ti.

Los Pocket Monsters se clasifican según dos criterios: la «especie», que distingue entre Monstruos de Púas Venenosas, Monstruos con doble coraza, Monstruos Malvados, etc.; y el «tipo», que es más elemental (fuego, agua, veneno, piedra, voladores, etc.). Por otro lado, en el más genuino estilo del género de rol, puedes escoger sus atributos físicos: capacidad ofensiva y defensiva, nivel, altura, peso y el animal del que provienen. Estas características forman posteriormente la base sobre la que organizas las batallas.

Sin embargo, el gran hallazgo del juego y piedra angular de su enorme éxito es la posibilidad de conectar por cable tu Game Boy con la de un amigo e intercambiar vuestros monstruos o enviar tus huestes a luchar contra las suyas. Conviene que sepas que si no has alcanzado todavía una puntuación elevada e intercambias monstruos con un amigo mejor situado, te expones a que tus nuevas fieras pasen olímpicamente de ti.

Pikachu es genial

Pikachu es el más popular de los Pocket Monsters japoneses. Los lectores de The 64 Dream, una de las más populares revistas Nintendo del país, lo pusieron en primer lugar de sus preferencias, con 1089 puntos (más del doble que su más directo rival, Muy, con 423 puntos). Ya quisieran para sí esos índices de popularidad los presidentes de algunos clubes de fútbol.

Todo ese afecto no caerá en saco roto, porque Pikachu va a ser el protagonista de la versión para Nintendo 64 del juego (véase noticia en la página 12). *«Estoy estupendamente», dice Pikachu* (traducción al castellano de *Pikachu Genki Dechu*, el nombre del juego en japonés) será el primero de una larga lista de títulos de aventura basados en el mundo Poke-mon. Los juguetes y fruslerías inspirados en Pikachu traen de cabeza a los padres japoneses. Constantemente oyen a sus retoños reclamar tal o cual objeto con la estampa de Pikachu. Por si fuera poco, todas las emisoras de radio están poniendo una canción Pocket Monster. Y, ¿sabes cuál es el estribillo? «¡Pikachuuu, Pikachuuu!»

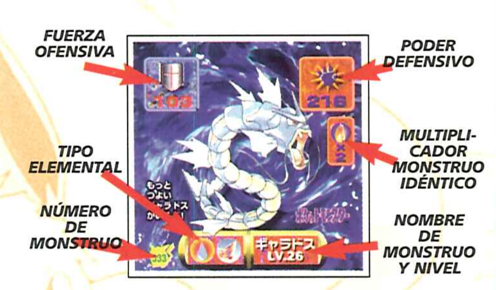
Sin embargo, lo último de lo último es un muñeco Pikachu que habla cuando lo posas sobre la palma de tu mano. Bueno, de hecho, lo único que dice es «Pikachu», mientras se le sonrojan las mejillas. ¡Aarggh! Como para gastarse los ahorros de todo el año en esto en lugar de irse de vacaciones allá donde Curro.

Los grandes beneficiarios de esta movida son Nintendo y Tomy. La bola de nieve *Pocket Monsters* se hace cada día más grande, y con el lanzamiento del juego para la N64 se agigantará todavía más. Algunos incluso sugieren que buena parte de los ingresos de Nintendo en Japón provienen de las ventas del juego *Pocket Monsters*. Ya veremos qué pasa con el lanzamiento de *Pikachu Genki Dechu*.



Cromos de Combate

Así es como funciona: en la parte frontal de la pegatina, está el dibujo de tu monstruo, rodeado de iconos y dígitos (véase ilustración). Arriba a la izquierda hay un icono con un escudo que representa la capacidad defensiva, y debajo un número que indica la fuerza. Arriba a la derecha, acompañando otra cifra, verás una especie de estrella que simboliza la capacidad ofensiva de tu monstruo. Justo debajo, un icono de «tipo» te permite doblar el poder de tu criatura en el



caso de que lo ataque otro monstruo del mismo tipo. Debajo del retrato de tu engendro, tres iconos indican respectivamente el número del monstruo, su «tipo» (es decir, sus atributos elementales) y su nombre y nivel. La mecánica del juego es sencilla: comparas tus cifras con las de un colega y el que gana se lleva el cromo del vencido. Así, nuestro amigo Gyaradon (el dragón de la carta) machacaría sin dificultades a la pobre Nidorina. Hay otros modos de jugar, incluyendo el intercambio de cromos repetidos con tus amigos (se trata de una práctica común entre los más pequeños). Cada sobre cuesta unos 100 yenes (unas 117 pesetas) y contiene nueve cromos normales y uno especial. Éste último presenta un efecto de brillo que lo asemeja a una bola de discoteca, de esas con espejitos. Abre el sobre. Si ese día la suerte está de tu parte, puede que encuentres un cromo dorado de edición limitada. ¿Se puede pedir más?

ESCOGE UNA CARTA CUALQUIERA

Eclipsando cualquier éxito anterior de la Game Boy, las tarjetas Pocket Monster son un fenómeno digno de estudio. Recuerdan a las tarjetas de lotería del estilo «rasca y gana», aunque con las de Poke-mon puedes dar el dinero por mejor empleado. Ahora bien, ¿qué se hace con ellas? El objetivo del juego consiste en reducir el Indicador de Daños de tu oponente a cero (mira las fotos). Para conseguirlo, lo primero que tienes que hacer es preparar a tu monstruo para el combate rascando las casillas de arriba del todo. De este modo, conocerás los datos de la lucha (un mismo bicho puede tener diferentes habilidades en cartas distintas). Entonces, llega el momento de hacer una «janken» (eso que aquí llamamos «piedra, papel o tijera»). El ganador es el primero que puede rascar una casilla de su elección en la «zona de batalla». Cada una de esas casillas te dice lo que tu monstruo está haciendo ese turno (cosas como «rugir», «comer» y, a veces, nada de nada) y cuantos puntos de daño infliges a tu oponente. Este procedimiento se repite hasta que uno de los indicadores marca 0. Palabrita de niño Dios que es más divertido de lo que parece.

NOMBRE DEL MONSTRUO · TIPO DE MONSTRUO · ENEMIGOS JURADOS · DATOS DEL MONSTRUO · INFORMACIÓN EXTRA · IDICADOR DE DAÑOS · ENEMIGOS JURADOS (OTRA VEZ) · PUNTOS DE DAÑO NECESARIOS CONTRA UN ENEMIGO JURADO · DATOS DE LUCHA · ZONAS DE LUCHA

Combate mortal

Ninguna pelea de monstruos tiene gracia alguna si no hay un combate a muerte. Tras un café cargado en Sapporo desenvainamos nuestras tarjetas. Aquí está la constancia gráfica.



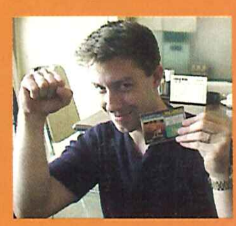
«Los contrincantes»



«La miserable perdedora»



«Magullada y sangrante, la tarjeta del perdedor»



«¡Jua, jua, jua! Soy Dodorio. Nadie me tose»

Tu monstruito se hace mayor...

De momento, Pocket Monsters sólo ha sido lanzado en Japón y no hay versiones del juego en otro idioma que el japonés. ¿La consecuencia? Que no hay quien lo entienda. Y, como resulta que es básicamente un juego de rol, contiene un montón de pantallas llenas de texto. En esta ocasión me he propuesto comprobar si un lector de Magazine 64 sin conocimientos de japonés sería capaz de por lo menos poner en marcha el juego. Para ello, aunque chapurreo un pelín este idioma, he preferido hacer como si no supiera absolutamente nada (no me ha costado gran cosa). Lo que sigue es el resultado de mi experimento, una guía paso a paso para empezar una partida de Pocket Monsters. **Empieza aquí** ▽

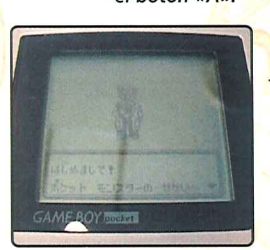
◁ **1** *Hasta ahora, la cosa promete.*

¡Cuánta letra para un juego tan pequeño! Pues nada, a la papelera con el manual... **2** ▷



◁ **3** *Aprieto el botón START y...*

...¡Qué recibimiento tan poco entusiasta! Respiro a fondo y ensayo el botón «A». **4** ▷



◁ **5** *¡Bravo! Esto debe significar algo así como «nueva partida». Es la primera pantalla de texto. Le siguen tropecientos millones detrás.*

Me recibe un tipo con aspecto de médico. ¿Qué querrá? Supongo que no me estará pidiendo una muestra de orina... ¡Qué es esto, me envía a un menú! Como no entiendo sus instrucciones, yo le doy otra vez a «A», a ver qué pasa.



◁ **6** *¡Roci Hito, te necesito! Tras pulsar «A», aparece una gran pantalla repleta de garabatos. Tranquilo, aquí seguro que debo introducir mi nombre. Como no entiendo nada, pulso un ideograma cualquiera para salir deprisa de allí y...*

¡Que empiece el juego! **7** ▷



Lo siguiente es una procesión cuasi mariana de tres niños. No tengo ni la más remota idea de lo que intentan decirme. ¿Qué hago? Apretar «A». ¿Qué consigo? Otro menú. ¡Ajá! Es el mismo de antes, así que paso de apretar «A» otra vez (no quiero otra dosis de garabatos). Le doy al botón de debajo...

¡Funciona! El chaval más próximo me está llamando por mi nombre! (lo sé porque reconozco el ideograma que introduje arbitrariamente en el paso 6).

Ahora estoy en una habitación (sin duda, se trata de mi dormitorio, pues este desorden sólo puede ser mío). Hay un ordenador, por lo tanto, aprieto «A» y se enciende... ¡horror, otro menú! Como siempre, «A» vendrá en mi ayuda. En fin, podría seguir horas y horas, pero vamos a dejarlo aquí. Me conformo con explicarte que ya hace días que tengo *Pocket Monsters* y que, pese a mi rudimentario conocimiento del japonés, este juego de Game Boy me ha sorprendido. Desde un punto de vista estrictamente visual, los gráficos son sencillos, pero nítidos, y recuerdan a los de los juegos de rol para Famicom (los de Pocket no son peores por el hecho de ser monocromos). La jugabilidad, una vez has superado el handicap de los menús, es excelente, y siempre que quieras puedes tener informes de la categoría y experiencia de tu personaje, los Pockemons que has adiestrado, el estado del juego y los objetos que has recogido. Y eso sin contar con lo emocionante que es medir tus fuerzas con las de tus amigos.
El gran «pero» (del tamaño del Titanic, aproximadamente) es que si no tienes ni idea de japonés, vas a pasarlas de a kilo. Aunque vayas avanzado a trompicones por el juego, la ensalada de menús, texto y opciones ininteligibles alterarán drásticamente tu apreciación del juego. Por lo tanto, si quieres deleitarte con las gracias de Pocket Monsters tienes dos opciones: hazte con un ejemplar de *Cómo tropezar mil veces con el mismo menú y no sucumbir a las tentaciones suicidas*, o aprende japonés.

LOS PERSONAJES MÁS FAMOSOS DE POCKET MONSTERS

¿Cuál es el Pocket Monster favorito de los japoneses? Aquí están los resultados de una encuesta que llevó a cabo The 64 Dream, una revista japonesa de N64.

Pikachu	*1089 pts*
Myu	*423 pts*
Lizadon	*132 pts*
Myutsu	*125 pts*
Zenigame	*113 pts*
Hitokage	*106 pts*
Kamekkusu	*104 pts*
Fushigidane	*90 pts*
Raichu	*75 pts*
Kairyu	*69 pts*



CACHIVACHES A GO-GO



Tal es la fiebre por el consumo de productos basados en los Pocket Monsters que a su lado el despliegue mercadotécnico que acompaña cada estreno «jurásico» de Spielberg parece raquítico. En todos los grandes almacenes japoneses y jugueterías hay secciones enteras con trillones de objetos con los Pocket Monsters como protagonistas absolutos, desde los más previsibles hasta los más absurdos. Lápices, puzzles, llaveros y muñecos son algunos de los artículos clásicos que tienen que competir con excentricidades tales como una Game Boy en miniatura metamorfoseada en... ¡lanzamisiles! (con proyectiles de juguete, bobo).Otros objetos de obligada tenencia para el fan de los Pocket Monsters incluyen un juego de mesa, monstruos de plástico (de todos los tamaños imaginables), dados de estilo rol, álbumes de cromos, barajas de cartas, fundas de bolígrafos, yoyós, camisetas, un manual de adiestramiento de monstruos, un... «¡Bueno, ya vale!, ¿no?» Tienes razón. Además, podría pasar lo que me queda de vida enumerando todo lo que puedes encontrar a propósito de estos bichejos. No pierdas el tiempo ideando un nuevo objeto con sello Pocket Monsters: seguro que ya existe.











△ *Estas imágenes están generadas con un ordenador cariíísimooo*

◁ *¿Qué tiene en las manos? Un palo, ¿no? ¿Para qué lo querrá?*

TONIC TR

Y ahora... ¡sin piernas!

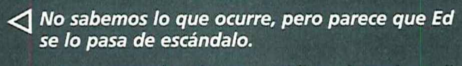
Tonic Trouble	
UBI SOFT	
Abril	1

Debemos advertirte que las imágenes de Tonic Trouble que ilustran este artículo fueron generadas con un PC carísimo que tenía incorporada una tarjeta aceleradora 3DFX. Sin embargo, lo más sorprendente es que el juego de plataformas de Ubi Soft tiene casi el mismo aspecto –magnífico– en la Nintendo 64.

Lo que te acabamos de contar merece que descorchemos una botella de Zumosol Gran Reserva, y es que *Tonic Trouble* es uno de los juegos más bonitos que hemos visto nunca. Los esfuerzos que Ubi Soft está haciendo en la parte gráfica son inconmensurables. Han diseñado un reparto de casi cuarenta personajes con un amplio despliegue de... ¡expresiones faciales! Tal y como están las cosas, existen dos posibilidades: o *Tonic Trouble* será una deliciosa incursión en un mundo lleno de personajes maravillosos o nos volveremos todos locos con sus muecas. Pasemos a otro punto. ¿Por qué se llama *Tonic Trouble*? Nosotros también pensamos que es un nombre un poco extraño. Durante el juego queda parcialmente aclarado. Como adelantábamos el mes pasado, todo empieza cuando Ed, el protagonista, provoca una catástrofe medioambiental debido a un despiste con un contenedor de productos químicos. El contenedor en cuestión cae en manos de Grogh the Hellish, que utiliza su contenido para alterar genéticamente a los habitantes de la Tierra. Ed decide redimirse recuperando el contenedor. Para ello tendrá que enfrentarse a verduras asesinas, pirámides invertidas y malos que vuelan propulsados por helio. Tantos horrores estarán cuidadosamente repartidos por incontables plataformas, en los rincones más insospechados. Lo más divertido es que ninguno de ellos tendrá piernas o brazos.

Hay cerca de cuarenta personajes, incluyendo una momia, un mamut con licencia de piloto y un tipo que se cree Napoleón (un poco desfasado: ahora está de moda Kennedy). Su principal atractivo es que, según Ubi Soft, tienen un comportamiento interactivo. No está nada mal. Ed no tiene un aspecto muy simpático que digamos, con sus ojos saltones y su lengua sonrosada, pero, hablando en términos de videojuego, es inusualmente versátil. Igual corre, salta, nada o escala que empuja objetos, trepa por cuerdas o resuelve puzzles. No lo hemos visto, pero en Ubi Soft dicen que será capaz hasta de ponerse disfraces.

El no va más. El ojo avezado de algún jugador detectará algunos cameos, como el de *Rayman*, la estrella del anterior plataformas de éxito de Ubi Soft. *Rayman* no era un mal juego para nada. Si los desarrolladores de Ubi Soft son capaces de imprimir a *Tonic Trouble* un poco de su inventiva, su brillante animación y la conducta interactiva, y preservan ese toque de estudiada extravagancia, el lanzamiento de *Tonic Trouble* será una de las dos razones por las que esperamos con ilusión la llegada de la primavera (la otra es la alergia al polen de nuestro director).



◁ No sabemos lo que ocurre, pero parece que Ed se lo pasa de escándalo.

▽ Intenta recordar algunos gráficos de mejor calidad que éstos. ¿Ya? Hace tiempo, ¿eh?

▽ Contra viento y marea, Ed nunca pierda la sonrisa.



OUBLE

¡Vaya Fauna!

Éstos son los cuatro personajes que nos han hecho más gracia.

El Cuentista

Aunque tenga un aspecto un poco tétrico, no hay que preocuparse. Es como una portera: te contará todas las historias.

El caballero

La dentadura de este caballero medieval merecería su exposición en el Colegio de Odontólogos

El Chalado

Sus tirantes parecen lo bastante anchos para practicar el puenting. Si se rompieran en el intento, su pandero dejaría un buen cráter.

Death

La pobre no tiene brazos, pero eso no impide que empuñe su guadaña con mucha dignidad. Su cara recuerda a la de cierta duquesa



CONTINUARÁ... El próximo número contendrá noticias frescas sobre *Tonic Trouble*, el nuevo plataformas de Ubi Soft.

PRIMERAS IMÁGENES DEL NUEVO SHOOTER FUTURISTA DE ACCLAIM

Olvida todo lo que hayas visto u oído hasta ahora. La versión Nintendo 64 de *Forsaken* no es de Probe, sino de la división inglesa de Iguana, los mismos de *Shadowman*. Las versiones PC y PlayStation del juego sí son de Probe, aunque bajo la estrecha supervisión de Acclaim, que sin embargo, ha dejado mucha más cuerda a los de Iguana.

Los beneficios que conlleva esta situación son obvios. El primero es que la N64 no recibirá una conversión directa de la versión para PC, como en el caso de PlayStation. Además, el hecho de que Iguana tenga tanta libertad significa que *Forsaken* en 64 bits diferirá bastante del resto de formatos. Prepárate para ver a los adictos a otro tipo de consolas verdes de envidia.

Por supuesto, los aspectos básicos de juego serán los mismos en todas las consolas. La trama es la siguiente: en un planeta Tierra posterior a la hecatombe provocada por un experimento que no funcionó y donde hay vengadores y mercenarios --tú mismo eres uno de ellos --, buscas furiosamente cualquier tipo de recurso aprovechable que haya quedado después del paso de la Compañía Siniestra y los Altos Senadores de la Teocracia Imperial (¡casi nada!).

Dentro del juego, lo que pasa es que te encuentras dentro de unos enormes, peligrosos y laberínticos niveles donde se prodigan desde ambientes subterráneos hasta espectaculares nevadas. Como ya hemos explicado, tu misión consiste en ir recogiendo objetos útiles. Tienes enemigos (tanto en el modo un jugador como en el cuatro jugadores) que se desplazan en una especie de motos futuristas y que, como los malos de *Turok*, están dotados de un ojo cegador y armas súper poderosas.

De todas maneras, mientras que *Forsaken* tiene en los 64 las mismas ideas básicas que sus almas casi gemelas de Probe, la estructura es radicalmente distinta. Por supuesto, no te quepa duda de que la trama y las aventuras son de lo más emocionante que hayáis visto nunca.

Según dicen los de Iguana, el juego es tan inteligente que puede llegar a calibrar la calidad del jugador y ajustarse automáticamente a su nivel. Es decir, que si ve que te resulta muy difícil superar las primeras partes del juego, te envía por rutas más sencillas, con menos enemigos. Si entras en onda inmediatamente, te pondrá en un nivel muy difícil. Lo mejor de todo esto es que las diferentes rutas nunca convergen, al menos hasta que no llegas a un nivel realmente avanzado del juego. Esto significa que dos jugadores de *Forsaken* pueden comparar su progreso a través del nivel uno y no tener nada de nada en común. Si funciona, será alucinante.

Hay otras inclusiones que son también son muy interesantes. Una de ellas es la cámara misil (Missile Cam), que cambia la perspectiva en el momento que lanzas un misil, de modo que sigues la acción desde el punto de vista del mismo. Esta innovación ya se había incluido en *Shadows of the Empire*, pero el efecto no estaba muy conseguido. En *Forsaken*, te dice exactamente a quién te has cargado, dado que hay multitud de oponentes dispuestos a entregarte su vida. El juego también incluye algunos efectos de iluminación soberbios y giros en 360 ° espectaculares. También hay detalles de *shoot 'em up* tradicional. En el modo cuatro jugadores, hay una alternativa fantástica a las opciones en red de los PC. *Forsaken* tiene un aspecto grandioso aun sin la tarjeta 3DFX.

Resumiendo, ¿otro futuro súper éxito de Acclaim? Es lo más probable. Tiene todo lo necesario para convertirse en un juego de tiros fabuloso. Manténte alerta...

◁ *Éste es el corazón de uno de los quince niveles. Las motos pronto empezarán a rugir.*

△ *Los controles de Forsaken nos parecieron fantásticos cuando probamos el juego.*



△ *Estos túneles hacen que el juego te mantenga en una tensión continua.*



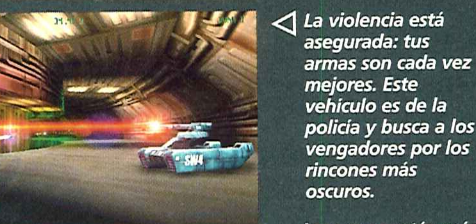
FORSA

Ca



△ Éste es el modo cuatro jugadores.

△ La excelencia en los gráficos es uno de los ganchos de Forsaken. No se puede negar que se han esmerado.



◁ La violencia está asegurada: tus armas son cada vez mejores. Este vehículo es de la policía y busca a los vengadores por los rincones más oscuros.

Las aguas están más tranquilas por aquí. Los puzzles y los desafíos aún no están muy claros en Forsaken, pero esperamos impacientes y esperanzados. ▽

LAS PISTOLAS SON PARA USARLAS



Forsaken te ofrece montones de armas. Aquí te explicamos los modelos que nos han dejado más alucinados.

Pulsar: Un arma corriente. La encontrarás en todos los niveles.
Transpulse Cannon: Muy destructor. Te dejará libres todos los túneles y pasillos que encuentre en su camino.
Pyrolite Rifle: Una combinación muy inteligente de gas plasma y petróleo. Un poco como Bonfire Night.
Beam Laser: Tres pulsares separados que se unen aquí para un efecto máximo.
Trojax: Un cañón adorable que dispara dos esferas de plasma.
Suss Gun: Una especie de bomba inteligente que tiene el aspecto de una serie de proyectiles. Muy bueno si quieres cargarte a una multitud.
MUG Missile: Cohetes súper poderosos, súper rápidos y súper devastadores.
Assassin: Misiles teledirigidos. Mmmm.
Scatter Missiles: Desprovee de todas sus armas a tus enemigos.
Gravgon Missile: Desafía la primera ley de Newton y hace que toda la materia perdida vaya hacia su centro de gravedad.
Spider Mine: Minas botantes.
Pine Mine: Un lanzamisiles esférico.

Forsaken
NEW SOFTWARE CENTER/ACCLAIM
No disponible | 1-4
Precio no disponible

KEN
rrera mortal en el 2000

CONTINUARÁ... ¡Maldita sea! Tendremos que esperar hasta la primavera para ver el juego acabado. Paciencia, hermano...

LOS ÚLTIMOS JUEGOS DE LA N64 REVISADOS, PUNTUADOS Y ACABADOS

64 ANÁLISIS



SAN FRANCISCO RUSH

64 SUMARIO

Guía de puntuación

STAR GAME

85% ó más	*Magazine 64 sólo distingue con una Star Game a los juegos cuya puntuación es de 85% en adelante, es decir, aquéllos que están fuera del alcance de los 32 bits. Se trata de títulos que no pueden faltar en tu colección. La pena es que haya tan pocos.*
84% - 70%	*Quizás no merezcan nuestra codiciada estrella, pero los juegos dentro de este grupo siguen siendo cartuchos excelentes. No aprovechan los 64 bits, pero no cabrían en 32. Si te interesa alguno de ellos, no te lo pienses dos veces: cómpratelo sin miedo a arrepentirte.*
69% - 50%	*No nos gusta nada dar calificaciones inferiores a 70%. En general, se trata de juegos solventes desde un punto de vista técnico, pero que no tienen ese algo que los diferencia y hace inolvidables. Se les puede reprochar que no hacen un uso óptimo de los infinitos recursos que ofrece la Nintendo 64.*
49% - 20%	*En esta categoría entran títulos con una programación pobre, poco trabajados, acabados a toda prisa... En definitiva, productos chapuceros que le hacen un flaco favor a la N64.*
19% - 0%	*Esperamos no tener que examinar jamás ningún juego tan rematadamente malo, pero si se da el caso te aseguramos un buen rato leyendo el análisis correspondiente.*

Conque siempre has tenido envidia de las correrías de Steve McQueen y Charles Bronson por las sinuosas calles de San Francisco, ¿eh? Pues despídete de ese pecado capital: llegan las carreras más salvajes por cortesía de GTI.

VE A LA PÁGINA





DIDDY KONG RACING

Cuando el zoo cierra sus puertas, cada animalillo monta en su kart: se cruzan miradas asesinas, rugen motores... ¡PREPARADOS...! ¡LISTOS...!

VE A LA PÁGINA

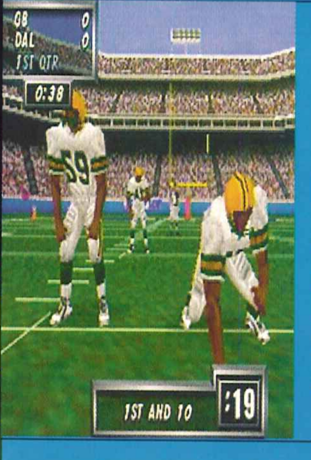


NAGANO WINTER OLYMPICS '98



Si nunca has estado en Japón, ésta es tu oportunidad de oro para ver mundo y, de paso, conocer los deportes de invierno... ¡en tus propias carnes! Más vale que eches jerseys de lana y unas muletas en tu bolsa de viaje.

VE A LA PÁGINA 42



MADDEN 64 VERSUS NFL QUARTERBACK CLUB 98

Hombreras, rodilleras, casco, barro... ¿Te hace? Magazine 64 te trae el análisis comparativo más riguroso de los dos primeros juegos de fútbol americano en 64 bits que pisan nuestras tierras.

VE A LA PÁGINA 52

DUKE NUKEM 64

Tras la no muy ardiente acogida de Doom 64, otro clásico del PC viene a probar suerte en los 64 bits: un tipo duro como pocos. Se parece a cierto elemento de nuestra redacción con apellido botánico.



VE A LA PÁGINA



GARANTÍA 64

Qué significa cada cosa



La Nintendo 64 puede generar unos gráficos que están a años luz de los de los otros soportes. ¿Hace el juego justicia a la consola?



¿Están bien las cancioncillas? ¿Le dan ambiente al juego o es mejor desactivar el sonido? ¿Y los efectos? A lo mejor te dan ganas de quitarte el «sonotone».

9 TECNOLOGÍA

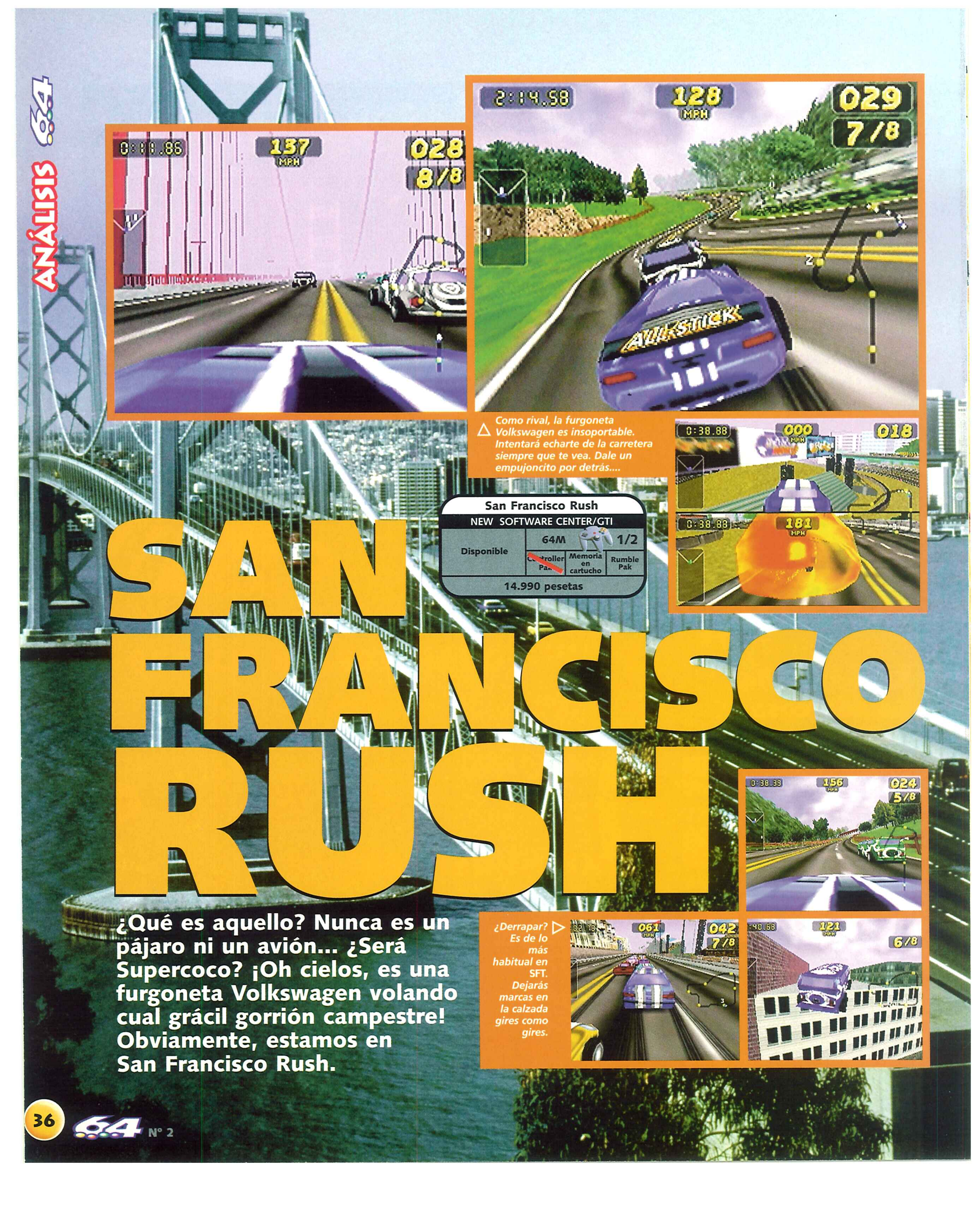
¿Utiliza correctamente el anti-aliasing, el Z-buffering, el mip-mapping, los súper procesadores Silicon Graphics?¿Sí? ¡Es técnicamente perfecto!

9 DURABILIDAD

Después de gastarte un dineral en el juego, lo menos que cabe esperar es que sea largo además de alucinante. Aquí te decimos si podrás disfrutar durante semanas o si lo aburrirás en cuatro días.

VEREDICTO

La puntuación del final es la definitiva. Intentamos, mediante sesudos cálculos paracientíficos, calibrar el grado de placer que vas a obtener con el juego.



Como rival, la furgoneta Volkswagen es insoportable. Intentará echarte de la carretera siempre que te vea. Dale un empujoncito por detrás....

San Francisco Rush			
NEW SOFTWARE CENTER/GTI			
Disponible	64M		1/2
	Controller Pak	Memoria en cartucho	Rumble Pak
14.990 pesetas			

SAN FRANCISCO RUSH

¿Qué es aquello? Nunca es un pájaro ni un avión... ¿Será Supercoco? ¡Oh cielos, es una furgoneta Volkswagen volando cual grácil gorrión campestre! Obviamente, estamos en San Francisco Rush.

¿Derrapar? Es de lo más habitual en SFT. Dejarás marcas en la calzada gires como gires.



Los saltos, como ves, no son muy realistas, pero la sensación es fantástica.



SFR no es un juego de carreras como los demás. Aquí no hay lugar para la lógica. Ni para la gravedad. Ni para la suspensión. Cuando pisas un saliente del camino, no saltas: ¡vuelas! De hecho, vuelas tan alto y tan lejos que muchas veces te preguntas si vas a aterrizar algún día. Y cuando lo haces, en lugar de pegarte un batacazo descomunal, das un pequeño rebote, sientes una leve vibración en el Rumble Pak y... ¡más velocidaaad!

Éstas son las características de un juego que pasa de la parafernalia seria de *Top Gear Rally* y que opta por una combinación más aventurada de exploración de laberintos, sofisticadas piruetas aéreas (la mayoría de ellas no intencionadas), rampas para saltar, túneles, tejados y una calle después de otra a una velocidad de espanto. Quienes busquen el realismo gráfico de un *Rage Racer para N64,* que sigan buscando. Pero si a alguien le apetece una mezcla explosiva de *Daytona USA* con un poco de *Diddy Kong Racing* en un Volkswagen Cucaracha, no tendrá que buscar más...

Ruedas de la fortuna

Los coches de SFR están divididos en cuatro categorías: Beginner (principiante), Advanced (avanzado), Expert (experto) y Extreme (extremo); cuando escojas esta última, oirás que ruge la multitud y el comentarista grita en inglés: «¡Es peligroso!»... Te puedes imaginar qué quiere decir, ¿verdad? Los modelos se parecen sospechosamente a algunos automóviles reales, pero GTI carece de licencias y no puede mencionarlos con sus nombres auténticos. No obstante, eso no es impedimento para que disfrutes de una lista completa:

Beginner Coches: VW Camper, BMW

Conducción: Pesada.
Ventajas: 1) 1) Muy estable, por lo que resulta fácil recuperar el control en las emergencias, al contrario de lo que sucede con los modelos más ligeros. 2) El peso de los vehículos significa que se pueden aprovechar los kilogramos de diferencia para echar a tus adversarios.
Desventajas: 1) En las rectas es poco probable que consigas adelantar a ningún adversario, especialmente a vehículos Expert y Extreme. 2) Doblar las esquinas es una auténtica pesadilla, especialmente cuando aparecen las curvas de 90_ que surgen de la nada.





Advanced Coches: Dodge Viper, Pontiac Firebird

Conducción: Pesada.
Ventajas:1) Buena aceleración y gran capacidad para mantener velocidades máximas, por lo que resulta difícil perder el liderato en una recta. 2) Los saltos son largos, lo que permite volar distancias enormes, pero a veces las consecuencias son poco recomendables para la salud...
Desventajas: Desventajas: 1) Si pisas la más pequeña brizna de hierba, despídete del control por un rato. 2) Son coches inestables, sobre todo cuando se ha aterrizado mal después de un salto; la mayoría de las veces, ésta es la causa de los desagradables siniestros contra edificios.





Expert Coches: VW Beetle, Corvette

Conducción: Delicada.
Ventajas:1) Gracias a su reducido tamaño (especialmente el del Cucaracha), es posible atravesar muchos de los pasajes secretos (que tienden a ser pequeñas callejuelas). 2) Los tiempos de reacción entre acelerones y frenazos son muy cortos.
Desventajas:1) Los vehículos derrapan con demasiada facilidad, por lo que resultan difíciles de manejar en las variantes de los seis circuitos principales. 2) Son tan ligeros que el menor de los empujones los envía a dar vueltas de campana. Cuidado con los que vienen por detrás...





Extreme Coches: Ferrari, Lamborghini

Conducción: Rápida, ¡MUY RÁPIDA!
Ventajas:1) ¡Es como conducir un rayo! Si consigues una buena salida, puedes ganar kilómetros de ventaja antes de llegar al primer check-point. 2) Gracias al rapidísimo tiempo de aceleración, no lo tienes todo perdido si chocas. Pero no te acostumbres.
Desventajas:1) Los frenos son terriblemente malos, casi inexistentes cuando pasas de 100 millas por hora. No te sorprendas si tardas un cuarto de milla en detener completamente el vehículo. 2) La maniobrabilidad es casi nula, sobre todo a altas velocidades.





FORMULA... HMMM

Triunfar en *San Francisco Rush* no es en absoluto un procedimiento rápido. Para practicar un poco y aprender a controlar los coches puedes ir al modo de entrenamiento, y atreverte con «Circuit» (que es como se llama aquí al modo de campeonato) cuando te creas preparado. En este último se te permite acceder desde el principio a las seis carreras normales, a las seis simétricas y a las seis inversas (lo que comúnmente se conoce como modos «espejo» y «en sentido contrario»), pero cuesta bastante acostumbrarse a un circuito que está al revés cuando ya empezabas a sabértelo en el modo normal. No obstante, el secreto no reside en estudiar cada curva, sino en aprender a controlar el vehículo con espontaneidad.

TRUCA TU COCHE

Hay tres formas de sacar el máximo provecho del modo de prácticauit:
1. Autoincorporación: Normalmente, cuando te sales de la carretera, la máquina te devuelve a la pista al cabo de un rato. Para evitarlo, presiona en la pantalla de menú el botón C-arriba cuatro veces. Aparecerá un pequeño 00.06.
2. Tiempo infinito: En la pantalla de menú, pulsa el botón Z, presiona C-abajo y manténlo apretado mientras le das a C-arriba. Sin dejar de presionar Z, suelta los otros botones. Entonces pulsa y mantén así C-arriba mientras aprietas C-abajo. Ahora suelta Z.
3. Resurgir en un lugar: Si quieres reaparecer en el mismo sitio donde has chocado en lugar de resucitar en la carretera, sigue estos pasos: en la pantalla de opciones, pulsa Z y sin soltarlo, presiona C-izquierda, C-derecha, C-derecha y C-izquierda.

Circuito 1



Resumen

Información del circuito: Longitud de una vuelta: 2,6 millas • Desnivel máximo: 314 metros • Dificultad: Fácil.

Detalles del recorrido: Dividido en tres partes; comienza en el puente Golden Gate y atraviesa un túnel de un cuarto de milla. En las vueltas segunda y tercera, el circuito se cierra en el final del puente, así que sólo se pasa por él en la primera vuelta. Como carrera es bastante sencilla, excepto por la horrible sección de curvas que hay casi al final, la zona de césped.

LLaves de oro



1 *Al comienzo, haz un giro de 180° y la encontrarás en la esquina derecha del túnel.*



2 *Al salir del túnel, la segunda llave está en lo alto, suspendida en medio del aire, a la izquierda. Puedes atraparla tomando carrerilla por la autopista y utilizando la rampa de la derecha para ganar altura.*



3 *Justo al salir del túnel hay una rampa a la derecha. Úsala para recoger la llave que hay levitando en el aire.*



4 *Al acabar la primera vuelta a la derecha, donde está el stand lleno de gente, desvíate por la izquierda y encontrarás un túnel en la pared. Al llegar al final de éste, verás la llave a la izquierda de la salida.*

Rutas alternativas

1 Al salir del túnel grande, puedes atravesar una valla que está a la derecha. Hay una pista sobre el césped que conduce al centro de la ciudad.



2 El túnel oculto donde se esconde la cuarta llave.







Circuito 2

Resumen

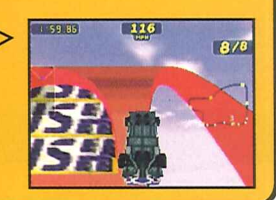
Información del circuito: Longitud de una vuelta: 3,4 millas • Desnivel máximo: 207 metros • Dificultad: Media.

Detalles del recorrido: Hacia el final, la segunda carrera te introduce en el área portuaria de San Francisco, pero su mayor parte tiene lugar en los alrededores de la ciudad y atraviesa un parque de gran extensión. Este es el circuito que presenta las primeras curvas en ángulo recto, las primeras áreas acordonadas (que, por cierto, suelen ser rutas alternativas que ahorran mucho tiempo) y algunos saltos por encima de los tejados.

LLaves de oro



1 ***Cuando llegues a la segunda área acordonada (verás que está delimitada por conos rojos), sigue recto y a poca velocidad. Déjate caer con cuidado y llegarás a un camino parecido al anterior. Da la vuelta y verás la primera llave.***



2 ***En el mismo puente, en lugar de frenar, mantén una buena velocidad y pégate al lado derecho. Cuando llegues al final, da un golpe de freno y caerás sobre una plataforma inferior al otro lado. Al final hay un túnel extraño con un tirabuzón y, después, la llave.***

Rutas alternativas







1 Tras la segunda esquina hay un túnel a la izquierda que pasa por una señal en forma de sierra. Tendrás que controlar la velocidad para pasar; el final es aún más difícil y... hay que saltar.

2 Al llegar a la primera área acordonada, gira a la izquierda por el primer hueco que veas entre los pilares. Al final hay un salto espectacular que lleva al circuito principal.





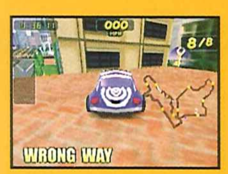
3 Después del salto que te lleva volando hasta el pequeño parque, hay un camión a la derecha con un letrero que dice *Mace: The Dark Age* (¿te suena?). Yendo a velocidad suficiente, la rampa te lanzará por los aires y aterrizarás sobre un rascacielos. No hay mucho espacio para conducir, pero reconoce que te pica la curiosidad...







Circuito 3



Resumen

Información del circuito: Longitud de una vuelta: 4,2 millas • Desnivel máximo: 615 metros • Dificultad: Difícil.

Detalles del recorrido: El tercer circuito es el primero que te lleva a través del centro de la ciudad. Hay un montón de barreras que aparecen de pronto y te inducen a creer erróneamente que existen rutas alternativas... Después la pista entra en las colinas y pasa por una serie de saltos en los que atravesarás... ¿las nubes? ¡Vaya! Es quizás el mejor circuito, dada la astuta mezcla de tramos ocultos y su recorrido truculento.

LLaves de oro



1 En la primera gran esquina, hay una rampa a la izquierda escondida tras una hilera de árboles. Si la pasas a unas 10 millas por hora, te llevará al tejado de una tienda, en cuya esquina izquierda hallarás la primera llave.

Sobre el segundo Check-point hay 2 otra, pero tendrás que correr bastante si quieres saltar lo bastante alto para atraparla.



3 En Chinatown hay un tramo, siguiendo recto en lugar de girar a la izquierda, que lleva a un pequeño aparcamiento. Allí encontrarás otra de las llaves.

Después del octavo Check-point (en la 4 ruta normal), ponte a la izquierda y un salto te enviará volando a una pequeña repisa. Ahí está la llave.

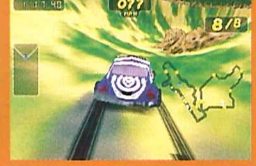
Rutas alternativas

1 En lugar de girar a la izquierda en la primera esquina, sigue recto hasta entrar en el pequeño túnel que conduce hacia el nivel del suelo en un aparcamiento de varios pisos.









2 Hay una interrupción en el escenario a la izquierda, un poco después del segundo Check-point. Lleva a través de un pueblo y un camino de hierba con bancos a ambos lados.

3 Después del octavo Check-point, en la loma de hierba que hay debajo de la repisa de la llave, hay un atajo que te ahorra una cuarta parte del circuito.





Circuito 4



Resumen

Información del circuito: Longitud de una vuelta: 2,6 millas • Desnivel máximo: 314 metros • Dificultad: Fácil.

Detalles del recorrido: Es el primero de los dos circuitos que no salen de la ciudad y el primero con múltiples rutas no secretas. En esta estructura laberíntica es fácil desorientarse y perder segundos preciosos, pero si antes te entrenas en el modo «Practice» para conocer el circuito podrás recortar considerablemente tus tiempos. Tiene su dificultad. Hay muchos saltos y bastantes ejemplares del máximo obstáculo que presenta San Francisco Rush: curvas en ángulo recto..

LLaves de oro

Al comenzar hay una llave oculta a la izquierda, dentro de un área vallada. Para agarrarla, debes ir al monumento que está al lado de la estación de autobuses del principio y saltar desde allí. Es muy, muy difícil. 1

2 La segunda llave está al otro lado del monumento, levitando a gran altura sobre la parte elevada con hierba. Es más fácil que la primera: sólo hay que acercarse dejando atrás el monumento y saltar por la rampa.



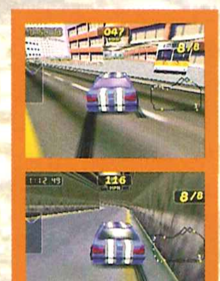
3 Cuando se llega al final del gran salto, hay que mantenerse a la izquierda y, en lugar de dejarse caer hacia el camino inferior, seguir por una especie de acera alta. Para ir por ella hay que conducir muy pero que muy despacio y, al final, se llega a un aparcamiento. En la esquina más alejada está la llave.

4 Cuando llegues a la recta que atraviesa un parque, verás una rampa a la derecha. Desvíate del camino principal (pero sin utilizar la rampa) y sigue adelante; verás una apertura en la pared de la izquierda. Necesitarás mantener una velocidad moderada, de unas 80 millas por hora (eso es moderado para SFR). Al saltar en la salida de la rampa, gira a la derecha. La llave está en el segundo nivel del edificio opuesto.

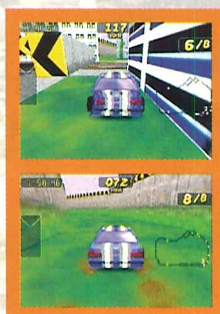
Rutas alternativas



1 Siguiendo las flechas, después de la cuarta esquina, hay un banco de hierba entre dos edificios (a la izquierda). Acércate con bastante velocidad y saltarás sobre un tejado. Desde allí entrarás en un túnel adyacente. Esto no puede hacerse en los modos de carrera inversa (backward) ni simétrica (mirror) porque la salida también es el primer piso de un rascacielos y sólo se puede entrar desde una dirección.

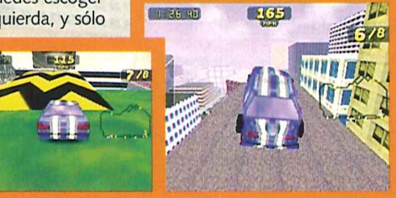


2 A la derecha, en un pequeño camino tras la primera ruta alternativa, hay un autobús dando marcha atrás para salir de un edificio. Entra allí y cruza el césped para entrar en un túnel.



3 Donde se bifurca el circuito y las flechas apuntan en ambas direcciones, ve a la derecha y quédate en el lado derecho. Hay un entrante en la valla y, si te cuelas, llegarás a un túnel con hierba que te llevará justo a la línea de llegada.

4 Donde está la cuarta llave de oro puedes escoger dos caminos. El primero está a la izquierda, y sólo sirve para aprovechar la rampa. El segundo sirve para llegar a la llave y, además, para cubrir un largo recorrido por los tejados. Pero hay que ir rápido; con unas 140 millas por hora debería bastar.



Circuito 5



Resumen

Información del circuito: Longitud de una vuelta: 3 millas • Desnivel máximo: 499 metros • Dificultad: Media.
Detalles del recorrido: Al igual que el anterior, este circuito transcurre íntegramente en el centro de San Francisco (aunque, como explicamos más adelante, existe una ruta alternativa que conduce hasta el área portuaria). Está tan plagado de rutas múltiples que resulta imposible descubrir todos los secretos. Sólo hemos encontrado dos llaves y muchas rutas alternativas, pero reconocemos que todavía nos quedan por hallar algunas cosas.

LLaves de oro



◁ **1** ***Cuando llegas a la calle larga que hace pendiente (la reconocerás cuando veas los paneles de vidrio en el edificio de la izquierda), sigue por el pavimento a la izquierda. Necesitas alcanzar la velocidad máxima para llegar a la llave, así que mantén pulsado el acelerador y, en la rampa de arriba, gira a la derecha hasta que saltes cruzando la abertura del edificio. Allí está la llave.***

En el parque de la colina hay un camino de ladrillo rojo. Aumenta la velocidad y saltarás sobre la calle hasta entrar en un área de hierba con una rampa enfrente. Gira 180 grados y verás la llave. **2** ▷





◁ **3** ***Un poco después hay una gasolinera a la izquierda con un cartel que dice «Fuel». Dentro hay una llave fácil de ver.***

Rutas alternativas



1 No parece que sirva de gran cosa, pero si al principio no giras a la izquierda (como señalan las flechas) puedes entrar por la derecha en un hueco que hay entre la multitud. Detrás hay una puerta que lleva a una urbanización de playa (lástima que no puedas entrar en el agua). ¿Hay alguna llave allí? Si es así, no la hemos encontrado, pero ¿por qué incluir el complejo urbanístico si no hay llave? Encuéntrala y explícanoslo, por favor.



2 Hay dos rutas cerca de donde está la segunda llave de oro. Si vas a una velocidad suficiente, podrías llegar del nivel superior, que da a una calle inferior. Cuidado al dejarte caer. La otra ruta está en el mismo nivel que la llave y, aunque tiene bastante hierba, también incluye un hoyo de lava y cuchillas. Ya sabes, ese tipo de cosas que suele haber en las ciudades.







Circuito 6



Resumen

Información del circuito: Longitud de una vuelta: 4,4 millas • Desnivel máximo: 460 metros • Dificultad: Difícil.
Detalles del recorrido: El último circuito transcurre en su totalidad fuera de la ciudad. De hecho, aparte de una sección que hay hacia la mitad, está compuesto únicamente por paisajes de hierba y agua. Pero, por primera vez, hay curvas de 180 grados, autobuses y carreteras sin valla que dan al agua, así que dista mucho de ser fácil. No obstante, al ser el circuito más rápido, puedes permitirte perder un poco de tiempo. No tardarás en recuperarlo.

LLaves de oro

◁ **1** ***Comienzas en una vía de dos direcciones y, al final a la izquierda, hay una pequeña sala vallada. Dentro está la primera llave.***

Después de la curva de 180 grados, hay un parque enorme a la izquierda. Entra en él hacia el final, justo antes de la pared. Otra llave **2** ▷



3 ***Al final de la vía de dos direcciones, toma el camino que sube hacia arriba y sal cuando se acaben las barreras que hay a la izquierda. Entonces frena y gira: hacia el final verás un orificio, al lado de la colina. Entra y llegarás a una amplia sala con una pista y la llave de oro.***

En la cima de la colina, al final de la recta, hay un cartel sobre la carretera que indica peligro («Danger»). Justo antes del cartel debes torcer a la izquierda e ir a la parte trasera de una serie de edificios. En la esquina del final hay una llave. **4** ▷

Rutas alternativas

1 En la sala de la primera llave, hay una parte de la pared de color gris más claro que el resto. Puedes atravesarla y entrar en un túnel que acaba enviándote hacia el cielo, con lo que recortarás una gran parte del circuito.









2 Después del gran saliente de la carretera, justo cuando se acaba la vía de dos direcciones, hay un puente a la izquierda que pasa sobre un río. Y que te ahorrará una curva difícil. Si pasas de largo, también puedes ir sobre el agua (la de antes del puente).

3 Cuando aparece el parque grande a la izquierda, busca la carretera de color gris claro que va desde la izquierda a la derecha del circuito principal. Al final hay un salto que cruza por encima del río y que te ahorra otra curva difícil).










◁ La mayoría de los gráficos son encantadores.

Atajos secretos: la mejor forma de ganar. ▷

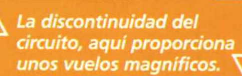
En Estados Unidos se han vuelto locos con San Francisco Rush. Una revista yanqui ha llegado a afirmar que éste es el tercer mejor juego de N64, después de Super Mario 64 y GoldenEye. Por supuesto, ya es conocido el entusiasmo que muchas veces las revistas estadounidenses derrochan con juegos que son buenos, pero no inmejorables. ¿El tercer mejor juego? ¿Y, además, mejor que Mario Kart? ¿Mejor que Lylat Wars?

Eso es lo que dicen... pero cuesta entender una posición tan radical, la verdad. A pesar de la fabulosa originalidad de que hace gala *San Francisco Rush*, y pese a su vertiginosa velocidad, este título nunca amenazará con superar la brillantez de los mejores títulos de Nintendo y Rare. *SFR* no es ni la diezmillonésima parte de emocionante que *GoldenEye*, y tampoco es de los que te agarran por el cuello y no te dejan escapar hasta que la partida termina, como *Mario*.Se echan en falta muchos detalles técnicos. Sus circuitos urbanos están muchas veces repletos de niebla, una niebla densa que esconde unas curvas-sorpresa a veces frustrantes. Los árboles que se ven junto a la carretera están presentados en 2-D, y no todos son destructibles: algunos saltan por los aires cuando chocas con ellos, pero otros se quedan intactos (dejando tu coche hecho un asco, por cierto). Y tampoco tiene ninguna opción de variaciones climatológicas (que es lo que está de moda), tan sólo puedes cambiar el viento...

Son pequeños defectos, pero a medida que vas jugando te va pareciendo que afectan más al juego. El freno siempre te hace derrapar y reacciona muy despacio. No hay botón de marcha atrás, por lo que muchas veces te atascas en un árbol de tamaño insignificante y te cuesta una barbaridad librarte de él. La conducción es demasiado pesada en todos los coches: no puedes maniobrar con confianza en las esquinas y chocas contra las paredes irremediablemente. La cosa no mejora demasiado con la experiencia.Pese a todo, es un juego que nos gusta. Muy bueno. Terriblemente imaginativo y con pistas suficientes para durarte mucho tiempo. El diseño de los circuitos es fabuloso, supera a *Multi-Racing Championship* en su propio terreno, y las ramificaciones y tramos secretos son increíbles, muy inspirados. Hay toneladas de cosas por descubrir, desde rampas y tejados hasta grandes cuevas subterráneas. Después de un montón de días jugando, no creemos haber descubierto más del 75% de todas sus sorpresas.Las llaves de oro (un sistema similar al de *Diddy Kong Racing*) dan muchísima longevidad al juego. Además, el modo Practice permite explorar el juego tanto como se quiera, sin límites de tiempo para descubrir todo lo que las seis pistas esconden.

SFR es vertiginoso desde la línea de salida, mucho más que *Top Gear Rally*. Después del *Lamborghini*, que nos dejó un poco fríos por su lentitud y sus escenarios casi desérticos, la velocidad de *San Francisco Rush* es una virtud bienvenida. Lo mejor, sin embargo, no es que mantiene esta velocidad incluso en el modo de dos jugadores a pantalla partida, sino que lo hace sin añadir efecto de niebla. Es decir: lo que se ve en las partidas de un jugador es exactamente lo mismo que en las de dos jugadores. ¡Bravo!

Pero, queridísimos caballeros de la bandera de barras y estrellas... lo sentimos: esto está lejos de convertirse en el tercer mejor juego de N64. Se trata de un título que podría hacerse sin demasiada dificultad para PlayStation (no se puede decir lo mismo de *Mario* y *GoldenEye*), pero ni siquiera sería uno de los mejores programas de 32 bits. E cualquier caso, *SFR* es, por definición, un cartucho muy absorbente. ¿Por sus circuitos? No. ¿Por sus modos de juego? Tampoco. ¿Por su realismo? ¡Jua, jua, jua! Sencillamente, porque es muy divertido.


△ La discontinuidad del circuito, aquí proporciona unos vuelos magníficos.

El modo de dos jugadores de SFR funciona a una velocidad fantástica. ▽

NIEBLA FUERA
O dentro. O de otro color. O, con esta opción, cualquier cosa: Cambiar color de niebla: En la pantalla Car Select, mantén pulsado el botón Z y aprieta tres veces el botón C inferior. Cambiar texturas de circuito: En la pantalla Set Up, mantén pulsado el botón C derecho y aprieta el botón frontal izquierdo. Suéltalos y después mantén pulsado los botones Z y C derecho, y después el frontal izquierdo. Suéltalos de nuevo. Después pulsa el botón Z para activar el código: ahora podrás cambiar entre textura normal, ninguna textura o textura de arco iris.
Noche con neblina: Cambia el cielo y la niebla a colores nocturnos y en la pantalla Options señala Fog. Mantén pulsados los cuatro botones C mientras le das a C-izquierda.

8 GRÁFICOS
Bastante niebla, pero los gráficos tienen lo que a TGR le faltaba: pistas enormes y repletas de detalles.

1 SONIDO
Los efectos no son como para presumir, y la música... MUY mejorable.

6 TECNOLOGÍA
Domina muy bien la velocidad, una novedad en N64, pero parece un título de 32 bits con anti-aliasing.

9 DURABILIDAD
Cantidades industriales de cosas por descubrir y disfrutar. El modo de dos jugadores es fantástico. Durará.

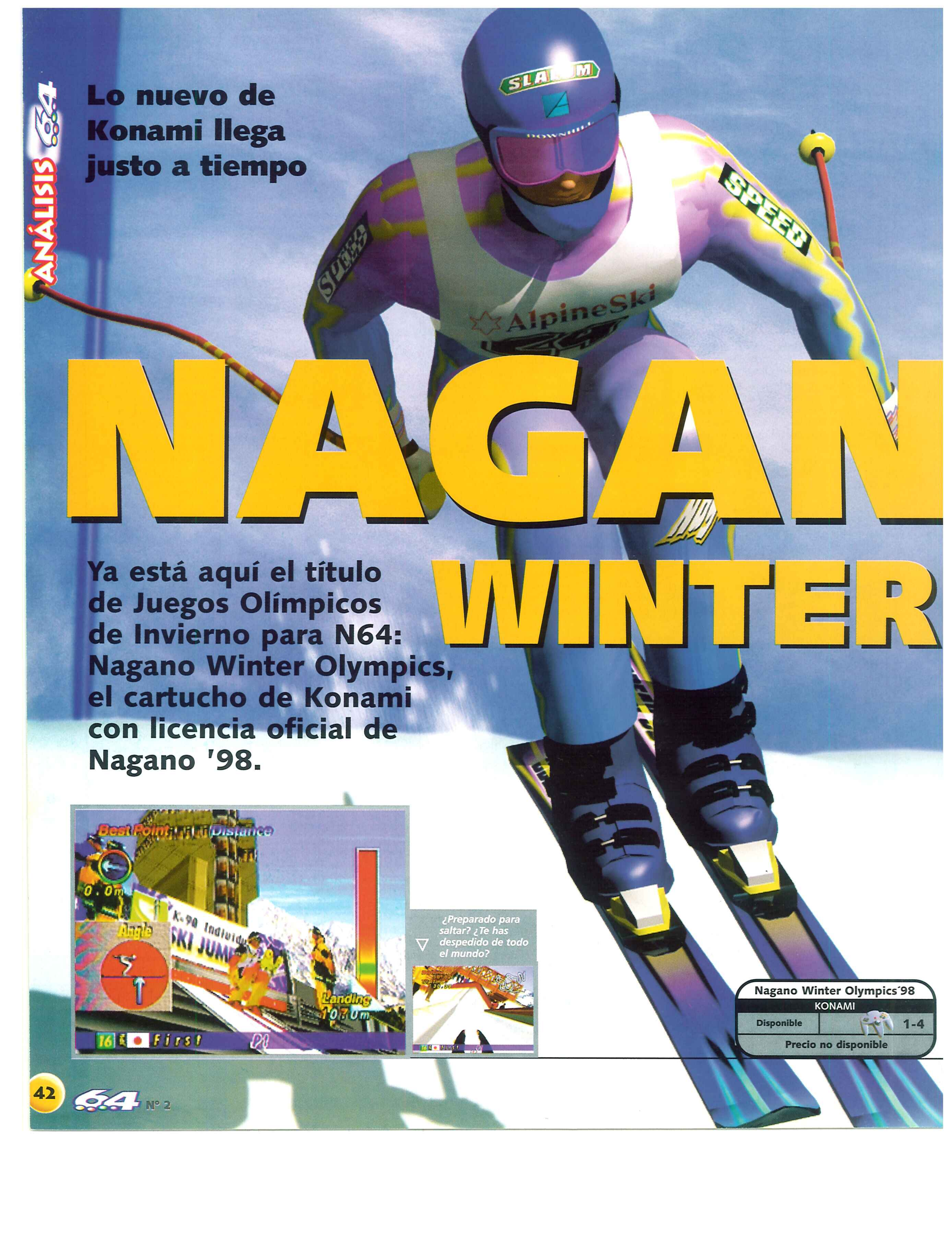
VEREDICTO
SFR es refrescantemente distinto y profundamente entretenido. Nuestro pequeño «Daytona 64». Nos hacía falta algo así.

87%

Lo nuevo de Konami llega justo a tiempo

NAGANO WINTER

Ya está aquí el título de Juegos Olímpicos de Invierno para N64: Nagano Winter Olympics, el cartucho de Konami con licencia oficial de Nagano '98.



¿Preparado para saltar? ¿Te has despedido de todo el mundo?

Nagano Winter Olympics´98	
KONAMI	
Disponible	1-4
Precio no disponible	

O OLYMPICS

A la espera de *Snow Speeder*, de Imagineer, y del previsiblemente alucinante *1080º Snow Boarding* de Nintendo, aquí tienes la respuesta de N64 a las dos entregas de *Cool Boarders* en PlayStation. No es quizás lo mejor que hemos visto, pero... ¡son 12 juegos en uno! Seguro que alguno te gusta.

Las estrellas del cartucho son --¡quién lo hubiera dicho!-- los deportes de esquí (Alpine skiing sports), pero tampoco están mal los de snowboard. Los primeros son los más rápidos y jugables: debes utilizar el stick 3-D para mover a tu refrescante muñeco poligonal a izquierda o derecha, esquivando banderines o pasando entre ellos (depende del deporte que hayas elegido previamente) y cortando la nieve con el botón A en las curvas difíciles. El slalom con snowboard es básicamente igual, pero más lento. El bobsleigh también es divertido: se trata de animar a correr a cuatro locos de la velocidad machacando el botón A y montarlos uno a uno en una especie de trineo-misil casi supersónico. Entonces, con el impulso que hayan alcanzado durante esos pocos metros, te toca equilibrar el peso del bobsleigh inclinándolo a derecha o izquierda para que descienda por la sinuosa pendiente lo más rápido posible, sin rozar en los laterales del canal ni volcar en las curvas. Parece fácil, ¿no? Ya nos lo dirás.

El denominado Luge es básicamente igual, pero esta vez el impulso deberás darlo con los brazos (botones L y R) y lo que pilotarás --tumbado cara arriba y con muy poco sentido de la prudencia-- será un trineo realmente escurridizo y de comodidad más bien dudosa. En cualquier caso, lo importante es que, hasta aquí, eres tú quien maneja todo el tiempo a los deportistas, que responden perfectamente al mando analógico. Pero aquí se acaba lo bueno: el resto de los juegos se basan en una mera combinación de botones que ha de ejecutarse en un orden o momento preciso. El Speed Skating, por ejemplo, es una carrera de patinaje sobre hielo (de 500 ó 1500 m.) en la que tu única participación consiste en mantener el ritmo de las piernas usando los botones L y R del pad. En Ski Jumping, el esquiador se lanza por sí solo rampa abajo y todo lo que has de hacer es soltar el stick en el último instante. En Halfpipe, tu ocupación no será otra que activar una especie de combo mediante el stick y los botones A y B para llevar a cabo las diferentes acrobacias sobre la tabla de snowboard y ... ¿Hace falta que sigamos?

Otra cosa que nos ha dejado un poco fríos es el hecho de que tan sólo exista una pantalla para cada deporte. Además, Konami no ha incluido una opción de dificultad. En lugar de esto, cada vez que consigues subir al podio o superas un récord, la CPU se saca de la manga otro tiempo mejor y tu medalla de oro se pierde en el olvido. Es decir: nunca aparecerá una marca tuya como récord que superar, sino una de la computadora. O lo que es lo mismo: jamás serás campeón olímpico de nada. Lo sentimos de verdad...

Pero no creas que todo van a ser fallos: los gráficos son muy buenos, los fondos de montañas nevadas se han prerrenderizado por ordenador, y el juego entero rebosa suavidad. Los movimientos de los personajes también están muy logrados, por medio de motion capture y polígonos bien texturados. No obstante, lo que de verdad nos ha hecho reír han sido esos incontables momentos en los que nos hemos dado de bruces contra una valla o un banderín: vueltas de campana, esquís volando, el cristal del televisor pegado con cinta aislante...



Luge. Como el bobsleig, pero ahora estás solo. No apto para cardíacos.

El reflejo del techo es para quedarse pasmado de verdad. Pero mejor no te distraigas...

La animación de los deportistas es tan buena como siempre en los juegos de Konami.

Esto es bobsleigh: machaca el botón A y móntalos uno a uno. Como no lo hagas rápido...

7 GRÁFICOS

Poligonales y con unas texturas muy cuidadas, pero acaban resultando monótonos. La rapidez en los slaloms es impecable.

5 SONIDO

No está mal, pero no es su punto fuerte: mejor música que efectos, aunque los derrapes en la nieve gozan de un loable realismo.

6 TECNOLOGÍA

El sistema de captura de movimiento siempre es bienvenido, y aquí no es peor que en otros juegos deportivos de Konami.

4 DURABILIDAD

Jugando solo da la sensación de acabarse demasiado pronto. El modo multijugador está mejor.

VEREDICTO

Aburre bastante pronto, ya que muy pocos deportes son de verdad divertidos y sólo hay una pantalla de cada uno.

66%



DIDDY RACING

Pocas semanas después de su despegue del silo de misiles secreto de Rare, Diddy Kong Racing arrasa las listas de títulos más vendidos. Pero en Magazine 64 no hemos perdido el tiempo y ya hemos llegado hasta el final del juego.

KONG

Diddy Kong Racing			
RARE/NINTENDO			
Disponible	96M		1-4
	Controller Pak	Memoria en Cartucho	Rumble Pak
8.990			

Hola y bienvenidos a Adventure Island, el escenario de la última ronda de carreras locas en N64. Como podéis ver, hace un tiempo perfecto para que esta colección de roedores, reptiles, felinos y primates de dibujos animados compitan entre sí a lo largo de 20 circuitos utilizando toda suerte de objetos de refuerzo y unas increíbles bananas aceleradoras.

Durante los entrenamientos matutinos, cabe destacar que Pipsy —integrante del equipo de los Roedores— sufrió una contusión durante una vuelta rápida, cuando derrapó sobre la grava y colisionó contra un brontosaurio que pasaba por allí. Afortunadamente, no sufrió heridas y continuó entrenándose con su kart.
La competición *Diddy Kong* va a ser larga; no esperamos que finalice antes de unas 60 horas. Sin embargo, el público está expectante y ansioso por ver a los cinco gigantes: la morsa, el tricerátops, el pulpo, el dragón y el cerdo salvaje. El ambiente es tan intenso que se podría cortar con un cuchillo...

GO! GO!

Los protagonistas

Hay ocho personajes que escoger en la pantalla de entrada: elige uno y compite contra los otros siete en una larga serie de carreras. También hay dos más ocultos: el pavo Drumstick y TT «la cosa rara». Después hablaremos sobre éstos últimos; por el momento, aquí están nuestros ocho protagonistas...



Krunch

Familia Reptili
Especie Crocodilus Lardalia
Dado su grotesco sobrepeso, los tiempos de aceleración de Krunch no se miden con cronómetro sino con un calendario; cuando al fin alcanza su velocidad máxima, le cuesta frenar. Krunch ofrece un pilotaje tan dinámico como el de una babosa, lo que resulta un poco extraño tratándose de un cocodrilo. **Opinión de M64** *Evitadlo. Siempre.*

Diddy

Familia Primate
Especie Chimpus Cheesemungus
Diddy es el personaje escogido por omisión y, en honor a la verdad, podría ser mucho peor. Tiene una buena aceleración, una velocidad máxima razonable y una maniobrabilidad media. Magazine 64 ha acabado dos partes del juego con él.
Opinión de M64 *Buen comienzo.*

Bumper

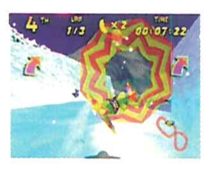
Familia Roedor
Especie Dickius Davius
Más pesado que Diddy, pero con buena aceleración y velocidad máxima. Más manejable que Diddy y bastante útil en las carreras muy reñidas, donde gracias a su peso no resulta fácil de desplazar a la cuneta.
Opinión de M64 *Adecuado para multijugador y sólo ocasionalmente en partidas de un jugador.*

Banjo

Familia Canino
Especie Grotesqueus Stupidiae
Antes de ser el protagonista de su propio juego, Banjo es una estrella invitada en el de Diddy. No es tan mal como Krunch en cuanto a manejo, pero en su favor sólo tiene su buena velocidad máxima. Es otro personaje gordinflón cuyos únicos campos de acción son las carreras con pocas curvas y las barras de los bares.
Opinión de M64 *Útil cuando hay que ser rudo.*



¡SALIDA EMBALADA!
Los impulsos iniciales de *DKR* son difíciles de dominar. Hay dos variedades de distinta potencia: los de color púrpura (débiles) y los azules (fuertes). Para salir disparado desde la línea de salida, tienes que esperar hasta que aparezca el mensaje «Get Ready» y pulsar el acelerador justo antes de que aparezca «Go!». Si lo haces demasiado pronto te quedarás sin impulso, y si lo haces demasiado tarde sólo conseguirás uno de color púrpura. Si tardas mucho, no tendrás ni eso.



Los vehiculos

En Diddy Kong hay tres tipos distintos de vehículos. Por supuesto, cada uno de ellos requiere habilidades diferentes.

EL KART

El vehículo más utilizado y el más fiable, aunque tal vez no el más emocionante. El único lugar donde no es la mejor opción es Adventure Island, pues resulta demasiado lento para el agua (los neumáticos se hinchan para mantenerlo a flote) y, además, no puede entrar en Frost Park.



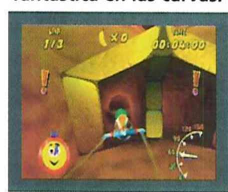
EL HOVERCRAFT

El menos conseguido de los tres vehículos, pero es muy divertido cuando se desliza por rectas largas sobre una buena superficie. Si lo utilizas donde hay olas o donde sea necesario virar bruscamente, acabarás tragando mucha agua.



EL AEROPLANO

En general, pilotar el aeroplano es una delicia. El joystick analógico funciona de maravilla con él y la maniobrabilidad es fantástica en las curvas. Pero su detección de colisiones no está muy bien implementada: muchas veces hemos chocado con campos de fuerza invisibles en los túneles.



OBJETOS DE PODER

Al correr por los circuitos, recogerás los tradicionales objetos power-up que te servirán de ayuda durante la carrera. Pero no esperes encontrar nada demasiado original... Te acordarás una y otra vez de Mario Kart.
El valor de los objetos que puedes encontrar en Diddy Kong Racing va en función del color del globo especial que atraviesas con tu vehículo. Si no descargas el objeto (pulsando Z) al recoger otro objeto del mismo color potenciarás sus efectos.

GLOBOS ROJOS


Misil no guiado


Misil guiado



10 unguided missiles

Misiles. Son los mejores candidatos que potenciar mediante la cosecha de globos. Los misiles no guiados son bastante fáciles de usar con éxito. Cuando tengas diez, los globos rojos recargarán las existencias. Cada misil frena brevemente al rival alcanzado y le hace perder dos bananas.

GLOBOS AZULES


Acelerador


Superacelerador


Acelerador peligroso

Los objetos aceleradores funcionan mejor por separado y apartando el dedo del acelerador antes de dispararlos. Los aceleradores triples resultan peligrosos y hacen desaparecer a tu personaje durante un par de segundos. No los recomendamos.

Conker

Familia Roedor
Especie Bushus Irritatia
Otra estrella que debuta en DKR poco antes de protagonizar su propio título. Conker comparte las características de Diddy. Es un buen todoterreno, si bien resulta indeseable a causa de ser tan mono (véase también Pipsy).
Opinión de M64 *Si no puedes utilizar Diddy, Conker es tu ardilla.*

Tiptup

Familia Reptil
Especie Hardus Heroicae
Tiptup viene a ser el favorito de Magazine 64. No sólo tiene la mejor maniobrabilidad después de Pipsy, sino también una aceleración excelente y una velocidad máxima más que aceptable. Tiptup nos ha permitido acabar la mayoría de las últimas fases de DKR.
Opinión de M64 *Nuestro héroe acorazado.*

Pipsy

Familia Roedor
Especie Cutsius Nausiae
No es que el sexo sea un factor importante en la redacción de Magazine 64 , pero no podemos dejar de observar que Pipsy es el único personaje femenino de DKR. Cuenta con la mejor velocidad y la mayor aceleración; sería nuestro personaje favorito si no fuese por su irritante aspecto.
Opinión de M64 *En ocasiones hemos recurrido a ella, pero nos han rechinado los dientes.*

Timber

Familia Mamífero
Especie Acida Casualtius
¿Qué son esos ojos? Timber nos da miedo de verdad. Es un personaje de peso medio que falla más en cuanto a velocidad que en maniobrabilidad. No lo hemos empleado mucho. ¡ESOS OJOS!
Opinión de M64 *El regreso de Space Cowboy!*



Lo reconocerás por las orejas

Taj es un amable elefante indio que tiene poderes mágicos. Si acudes a él puedes hacer dos cosas: en primer lugar, puedes cambiar de tipo de vehículo (kart, hovercraft o aeroplano). Esto es importante porque en algunas áreas de Adventure Island sólo puedes entrar con un vehículo determinado.

La segunda función de Taj es determinar tres desafíos (Adventure Island Challenges) en los que correrás compitiendo con Taj. Hay uno para cada tipo de vehículo y, si ganas, consigues un valioso Golden Balloon.





◁ *El método para entablar conversación con Taj es un poco rudo: consiste en chocar contra él a toda velocidad. Después aparece un sistema de menús.*

ARRIBA, ARRIBA Y FUERA

Lo extraño de *Diddy Kong Racing* es que el número máximo de globos parece ser una cifra totalmente indivisible: 47. ¿Por qué no lo ha redondeado Rare hasta 50? ¿O es que hay algunos que todavía no hemos encontrado?
Por carreras convencionales en los 20 circuitos: 20
Por Silver Coin Challenges: 20
Sueltos en Adventure Island: 4
Carreras contra Taj: 3
Total: 47

GLOBOS VIOLETA



Escudo · *Escudo más largo* · *Escudo muy largo*

Los escudos son muy útiles en Future Fun Land, donde los láseres que hay a ambos lados de la pista pueden hacerte perder tiempo y bananas. En el resto del juego, resultan de utilidad para protegerte de los misiles guiados.

GLOBOS VERDES



Oil · *Mine* · *Bubble*

Los jugadores gobernados por la CPU toman las curvas con mucha exactitud, por lo que es preciso utilizar estos objetos de sabotaje. Los charcos de aceite provocan resbalones, las minas hacen perder bananas y tiempo y las burbujas engullen a los pilotos y los retienen durante lo que parece una eternidad.

MULTI GLOBOS





Imán · *Super-imán rojo* · *Terrorífico imán verde*

A veces estas maravillas valen una victoria por sí mismas. En realidad, nunca surge la oportunidad de potenciar un imán, pero con uno de ellos puedes retener a un rival que esté delante de ti y, al mismo tiempo, salir propulsado mágicamente hacia delante.

GO! GO! ▷

Comienza aquí

Diddy Kong Racing es fácil de jugar, pero muy complicado de explicar: la pesadilla de un analista de juegos. La idea básica es que si ganas carreras conseguirás globos rojos que, a cambio, te darán acceso a más carreras. ¿Suena sencillo? Vale, pues ahí va el resto.

Los 16 circuitos iniciales del juego están agrupados en cuatro mundos. Si ganas en todos los circuitos de un mundo, podrás competir contra el jefe, que, una vez vencido, pone en marcha competiciones Silver Coin Challenge en los cuatro circuitos donde ya has quedado ganador. Cuando has superado estas cuatro nuevas pruebas, vuelves a competir contra el jefe, y ahora es más difícil. Si le ganas, consigues una pieza del amuleto Wizpig y la posibilidad de un nuevo Grand Prix Challenge en los cuatro circuitos de este mundo. Claro, ¿no? Cuando tienes en tu poder las cuatro piezas del amuleto, consigues correr contra Wizpig, el gran jefazo del juego. Tras vencerle, habrás llegado al primer «punto final» del juego y ganarás una gran cantidad de créditos. Felicidades. Después sólo te quedará encontrar el quinto mundo oculto, el segundo final del juego, los primeros cuatro mundos de la segunda aventura, el tercer punto final del juego y... después de tres semanas con *Diddy Kong Racing,* hasta aquí es donde hemos llegado.

¿Se te ha escapado algún pequeño detalle? ¡Vale, vale, no llores más! Te lo explicamos un poquito mejor, para que veas.

MUNDOS EN MOVIMIENTO

Al principio, hay cuatro mundos accesibles desde Adventure Island: Dino Domain, Sherbet Island, Snowflake Mountain y Dragon Forest. En cada uno de estos mundos hay que seguir el mismo procedimiento para obtener una de las cuatro piezas del amuleto de Wizpig. Cuando hayas conseguido las cuatro piezas, puedes abrir la gigantesca boca de Wizpig, volar hacia su interior... ¡y luchar contra el mismísimo cerdo mutante gigante!



CARRERA NORMAL

Si tienes el número necesario de globos de oro, puedes entrar en cualquiera de los cuatro circuitos de este mundo y correr en ellos. La idea es ganar a los otros siete pilotos en tres vueltas. Si lo consigues, Taj te ofrecerá otro globo de oro. Cuando hayas ganado en los cuatro circuitos de un mundo llega la hora de...



EL JEFE (primer ronda)

Tras una puerta mágica —que sólo se abrirá cuando hayas vencido en los cuatro circuitos— vive el jefe de cada mundo. Si le ganas en una carrera (dos jefes tienen una carrera de tres vueltas, y otros dos tienen un sprint recto), te permitirá competir en el Silver Coin Challenge.



SILVER COIN CHALLENGE

Vuelves a los cuatro circuitos del mundo donde ya habías vencido. Esta vez, el objetivo es ganar la carrera y recoger ocho monedas de plata que están escondidas en el recorrido. Al principio del juego las monedas están situadas en lugares muy accesibles, pero después empieza a ser más difícil. Si ganas en los cuatros Silver Coin Challenges, vuelve a ser la hora de...

Diddy Kong Racing

¿Complicado? No, con la ayuda de este diagrama...






Controles

Analógico
Giros. Al mover el joystick hacia atrás y pulsar B, el coche da marcha atrás. **KART:** *Muy parecido a Mario Kart en las sensaciones de conducción.* **HOVERCRAFT:** *Puede resultar molesto. Los virajes en hovercraft tienen que ser más suaves que en los otros dos vehículos: si giras demasiado, el vehículo empezará a dar vueltas sobre sí mismo.* **AEROPLANO:** *Girar es complicado por el hecho de que al mover la palanca hacia atrás se levanta el morro del avión y al moverla hacia adelante se inclina. Los jugadores de Lylat Wars se encontrarán como en casa en este vehículo.*

BOTÓN Z
Dispara los objetos power-up. A diferencia de Mario Kart, Diddy Kong Racing no permite emplear más de un objeto al mismo tiempo.

BOTÓN A
Acelera

BOTÓN B
Frena



BOTÓN R
KART: *(mantenerlo pulsado) Giro potente en las esquinas dejando una huella roja al derrapar*

HOVERCRAFT: *(pulsar sucesivamente) Hace saltar el vehículo de forma similar a como sucede en Mario Kart. De esta forma puedes saltar por encima de los obstáculos, subir cuestas y —si lo haces bien— volverte con gran rapidez y perdiendo poca velocidad.* **AEROPLANO:** *(mantenerlo pulsado) Permite virajes más cerrados para girar en las esquinas. También provoca la expulsión de rastros de vapor desde las alas. Dos pulsaciones sobre el botón R producen un looping vertical con el joystick analógico en posición neutra o una pirueta de barril con el joystick totalmente girado a la izquierda o a la derecha.*



C SUPERIOR
Cambia la perspectiva: de cerca, media distancia, de lejos. Magazine 64 recomienda esta última.

C DERECHO
Alterna entre el velocímetro y el mapa en modo de un jugador y activa/desactiva el mapa en partidas multijugador.

C INFERIOR
Activa y desactiva las advertencias del copiloto en modo de un jugador. Cambia entre un cronómetro de carrera y un contador de bananas en multijugador.



EL JEFE (segunda ronda)

La segunda carrera contra el jefe puede ser complicada a causa de aludes de piedras (en Dino Domain) o de objetos que él consigue (en Sherbet Island). Sin embargo, el mayor problema es que se mueven muchísimo más rápido que en la primera ronda. Cuando le hayas vencido, conseguirás una pieza de...



EL AMULETO WIZPIG

Está dividido en cuatro piezas que están en poder de los jefes de los cuatro mundos. Cuando las tengas todas, la enorme piedra Wizpig del cañón principal de Adventure Island se abrirá y podrás entrar en...

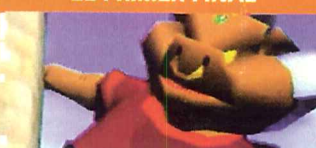


LA PRIMERA CARRERA WIZPIG

Se trata de una carrera de karts bastante sencilla en un circuito semiderruido que tiene lugar durante una tormenta eléctrica. Hay unos efectos de lluvia excelentes.
Si utilizas bien todos los Zipper, vencerás a Wizpig y habrás llegado a...



EL PRIMER FINAL



Ponte cómodo y disfruta de la secuencia final. Pero, ¡espera! ¡Esto no es el fin!

¡PREPARADOS PARA DESPEGAR!

Bien, ya has vencido a Wizpig por primera vez. ¿Game over? Pues no: mira bien la secuencial final y encontrarás una pista para descubrir dónde ha ido Wizpig y la mejor forma de ir tras él.
No obstante, para llegar al mundo final de Diddy Kong no sólo tienes que adivinar dónde ir: primero tienes que ganarte el derecho a entrar, lo que se resuelve en el modo Grand Prix.

Amuleto y vitrina

Cuando tengas una cuarta parte del amuleto de Wizpig, habrás vencido dos veces en cada circuito de un mundo. Por tanto, estarás en una posición excelente para dirigirte a la vitrina de trofeos vacía y entrar en el modo Trophy Challenge.



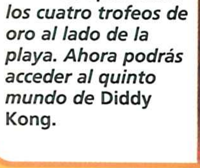
A por el trofeo

Esto funciona de forma muy similar al sistema de copas de Mario Kart. Corres en orden los cuatro circuitos del mundo correspondiente contra los otros siete rivales. Las puntuaciones otorgadas son 9, 7, 5, 3 y 1 puntos para los puestos del primero al quinto, y gana el piloto que haya ganado más puntos en las cuatro carreras. La dificultad es que no puedes reiniciar un circuito si metes la pata, a menos que vuelvas a comenzar toda la serie.



Trofeos de oro

Si ganas en cada uno de los cuatro mundos, aparecerán los cuatro trofeos de oro al lado de la playa. Ahora podrás acceder al quinto mundo de Diddy Kong.



MATERILE, RILE

Diddy Kong Racing tiene cuatro modos de batalla, uno para cada uno de los mundos de Adventure Island. Cada uno de ellos es distinto, aunque tienen algunas características en común. Vencer en ellos también es importante para avanzar más tarde en el juego.

Encuentra la llave

Los modos de batalla están ocultos tras una puerta cerrada que encontrarás en una de las anti-salas de los mundos. La llave está escondida en uno de los cuatro circuitos del mundo. Cuando la hayas encontrado, sólo tienes que atravesarla con el vehículo y se acabará la carrera.



Las batallas

Entra en la puerta del modo de batalla y logra la victoria. Taj descenderá de las alturas y te dará una cuarta parte del amuleto TT.



El amuleto TT



Si ganas en los cuatro modos de batalla, reunirás todas las piezas del amuleto TT. Tienes que hacerlo para correr contra Wizpig por segunda vez.

LA ÚLTIMA FRONTERA

El quinto mundo de Diddy Kong Racing es un poco más sencillo que los cuatro de Adventure Island. Hemos impreso los detalles al revés (lo podrás leer perfectamente utilizando un espejo) por si todavía no quieres saberlo todo.

Carrera normal



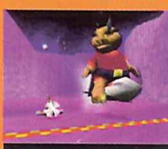
Gana en cada uno de los cuatro circuitos. Tienes que hacerlo en orden porque, en caso contrario, no conseguirás los globos de oro necesarios para entrar en cada circuito.

Silver Coin Challenge



Cuando hayas ganado en la cuarta carrera comenzarán los Silver Coin Challenges, que también deberás completar en orden.

Carrera final con Wizpig



Esta vez estás en un aeroplano y corres a través de una estación espacial situada en la Luna. Es difícil, pero si ganas...

¡Habrás acabado el juego! Sólo que, en realidad, no es cierto...

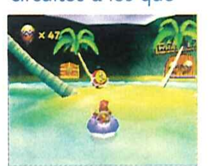





MODO TT

Este reloj se encuentra en cada uno de los cinco mundos de *Diddy Kong Racing*. Se llama TT y tiene dos usos: primero, puedes emplearlo para comprobar hasta qué punto has avanzado en el juego (trofeos, llaves TT, partes del amuleto de Wizpig, etc.); segundo, y más importante, sirve para acceder a las carreras contrarreloj (Time Trials).

Si utilizas a TT para activar el modo Time Trial, puedes correr contrarreloj en todos los circuitos a los que



puedes acceder, primero contra fantasmas y después —cuando hayas batido el tiempo de calificación— contra tu propio jefe y TT. Este gran reloj registra todos los tiempos que has hecho y es un maestro en el arte de recoger bananas y utilizar cremalleras para conseguir los mejores resultados.



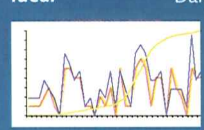
ESCRIBE UN ESPECIALISTA EN ESTADÍSTICA...

Uno de los problemas de DKR es que su dificultad no aumenta de forma constante desde el principio hasta el final. Algunos circuitos son de una facilidad ridícula y otros (especialmente los Silver Coin Challenges para aeroplano) llegan a costar un día entero. El Equipo Científico de Magazine 64 ha examinado las variaciones en dificultad que se suceden a lo largo del juego y ha elaborado el siguiente análisis. Para cada circuito, la dificultad conjunta de la carrera y los Silver Coin Challenge recibe una valoración de dificultad del 1 al 10, al igual que las carreras de trofeos y contra los jefes. Están ordenadas tal y como aparecen a lo largo de Adventure One y Adventure Two. Ciertamente, el orden de acontecimientos que presentamos está ligeramente simplificado. No es posible completar el juego mundo a mundo. Sin embargo, sólo hacen falta unas pequeñas desviaciones para conseguir el número correcto de balones de oro (o de platino), y el gráfico que ofrecemos es una buena indicación de cómo oscila la dificultad del juego.

CLAVE
Línea roja: Aventura 1
Línea azul: Aventura 2
Línea amarilla: progresión ideal

Dificultad (escala de 1 a 10)

Competición	Av.1	Av.2
Ancient Lake	2	3
Fossil Canyon	2	3
Jungle Falls	2	3
Hot Top Volc.	3	5
Tricerotops Boss	4	4
Trophy Race	2	3
F. Mount.Battle	1	1
Everfrost Peak	6	8
Walrus Cove	6	7
Snowball Valley	5	5
Frosty Village	5	6
Walrus Boss	2	2
Trophy Race	2	3
Icicle Pyramid	1	1
Whale Bay	3	4
Pirate Lagoon	2	3
Crescent Island	4	6
Treasure Caves	1	2
Octopus Boss	6	6
Trophy Race	2	4
Dark. Be. Battle	2	2
Boulder Canyon	6	8
Green. Village	7	9
Windmill Plains	6	8
Haunt. Woods	2	5
Dragon Boss	5	5
Trophy Race	5	6
S. Castle Battle	1	1
Wizpig Race 1	6	4
Spacedust Alley	4	4
Dark. Caverns	3	4
Star City	1	2
Space. Alpha	6	10
Trophy Race	5	5
Final Wizpig	5	6



CREMALLERAS

Como en el Mario Kart original de Super Nintendo, si atropellas estos elementos (o atraviesas con el aeroplano los que tienen forma de anillo) te proporcionan una enorme aceleración. Sin embargo, hay ciertas sutilezas:

1) El acelerón durará más si no estás pulsando el gas mientras los atropellas. Los más potentes tienen una luz trasera verde, y los de menor potencia una luz de color púrpura.
2) El efecto de los verdes puede acortarse pulsando el acelerador. Si quieres aprovecharlos al máximo, no toques el acelerador desde que impactas con ellos hasta que la luz verde se reduce a humo.

En los circuitos más difíciles, estas cremalleras están fuera del trazado de la carrera o en el lado opuesto de la vuelta de una esquina. Para ganar las carreras, tendrás que recoger tantas como puedas; la mejor técnica es practicar el giro sobre dos ruedas (véase más adelante). Sin embargo, la idea no es hacer giros de 90 grados, sino modificar el movimiento en dos ruedas para tocar la cremallera con la parte trasera del vehículo apartándote lo menos posible del trazado de las curvas. La clave es utilizar unos pocos toques inteligentes, aunque es muy difícil.

¡UN ATAJO!

Para las carreras multijugador y las contrarreloj, Rare ha incluido una útil opción de selección que permite escogerlas de un menú en lugar de tener que llegar hasta ellas en Adventure Island. El único inconveniente es que los circuitos sólo aparecen en el menú cuando has ganado en



Nadie de *Magazine 64* recuerda ningún juego tan extenso como *Diddy Kong Racing*. No nos referimos tanto al tiempo que tardarás en acabarlo (aunque probablemente te durará más que la mayoría de juegos N64), sino a la enorme cantidad de material que Rare ha incluido en el juego. Además de las carreras de karts, hay hovercrafts y aeroplanos; y no olvidemos las competiciones Silver Coin Racing y las pruebas contra los jefes. A la vez que se trata de un enorme título para un solo jugador, hay cuatro modos distintos de batalla y extensas opciones multijugador.

Y por si reinventar los juegos de carreras no fuese suficiente, Rare ha establecido un nuevo estándar de gráficos. Incluso los circuitos más



La detección de colisiones contra las alas del aeroplano dista mucho de ser perfecta.

vacíos están repletos de elementos adicionales de fondo, desde dinosaurios hasta casas y ballenas (todos ellos interactivos, por supuesto). Uno de los mejores toques secundarios es la animación de los propios personajes. Cuando dan marcha atrás, toman el volante con una sola mano y pasan el otro brazo por encima del respaldo para girarse. En las carreras muy competidas, lanzan miradas nerviosas a los lados y hacia atrás para comprobar quiénes están tras ellos. Cada uno de los elementos del juego aparece a una resolución que rivaliza con la de *Mario Kart 64* y, al mismo tiempo, parece incluir el doble de detalles.

Es típico de Rare poner a un juego suyo la etiqueta de «aventura de carreras», pero ¿es *Diddy Kong Racing* de verdad un nuevo tipo de juego? Bien, es cierto que el sistema de circuitos temáticos, Adventure Island y Taj son una forma nueva de encadenar un título de carreras. Sin embargo, cuando has recogido los cuatro globos de la isla, has encontrado la entrada al bosque Dragon Forest y has realizado los tres retos, se convierte en poco más que un menú muy elaborado (o incluso una forma más bien lenta de escoger la próxima carrera que quieres realizar). No es que sea algo malo, pero para analizar correctamente *DKR* hay que tener claro qué tipo de título es: se trata de un juego de carreras y un desafío a *Mario Kart 64*, no de un género nuevo. Por cierto, sobre *Mario Kart* hemos recibido cartas y mensajes como «lo habéis puntuado demasiado alto»; «lo he acabado en una sola tarde»; «es demasiado fácil»; «no tiene suficientes circuitos»; «el modo multijugador es una lotería porque sólo depende de los objetos que puedas recoger». Y, efectivamente, la verdad es que lo mejor de



Mario Kart son los modos multijugador y contrarreloj; el resto está bien (excepto el modo de batalla), pero es demasiado corto.

Lo admitan o no su desarrolladores, *Diddy Kong Racing* es un intento de corregir los defectos de *Mario Kart*. Y, en muchos casos, lo consigue. *Diddy Kong Racing* es un juego soberbio para un solo jugador con una durabilidad muy superior a la de cualquier otro juego de carreras que hayamos visto hasta la fecha. Lo mejor de todo es que la dificultad del juego llega a través de formas muy nuevas. Los tres vehículos requieren tres estilos distintos de conducción y los Silver Coin Challenges son una idea infinitamente mejor que un modo de «espejo» o una serie de competidores superrápidos gobernados por la CPU. Las carreras contra los jefes aportan variedad y, a pesar de que en esta parte del juego Rare ha sido mucho menos original, son divertidísimas.

La primera vez que creas que has acabado el juego, comprobarás al poco tiempo que aún te quedan muchas cosas por ver. Ciertamente, la Aventura 2 es una repetición de la primera, pero verás que las monedas de los Silver Coin Challenges están en sitios prácticamente imposibles. Los circuitos que te parecieron difíciles la primera vez son una doble pesadilla en Aventura 2.

Cuando hayas acabado la segunda aventura, todavía te aguardan los Time Trials. Con un total de 20 circuitos más los simétricos a éstos, tendrás nada menos que 40 competiciones contrarreloj cuya dificultad irá aumentando. Sólo en esta fase del juego entran en escena las «tácticas banana»: para vencer a los fantasmas del juego, tienes que recoger tantos plátanos como puedas y olvidarte de los trazados que harías normalmente, porque en las vueltas segunda y tercera tendrás que pisar el acelerador a fondo. Quienes le hicieron reproches a *Mario Kart* pueden resarcirse con *Diddy Kong Racing*. Y quienes no disfruten con los modos multijugador se divertirán mucho más con *DKR* que con los Grand Prix de *Mario Kart*. Sin embargo, ya habéis visto que hemos puntuado *DKR* con un punto menos que *Mario Kart*. ¿Por qué?

El diseño de los circuitos de *Mario Kart* es mejor. Los de *Diddy Kong* tienen un aspecto fantástico, pero ninguno de los veinte se aproxima a la maravilla que constituyen Mario Raceway, Royal Raceway o Frappe Snowland (por mencionar sólo tres). *Mario Kart* combina unos circuitos que son entretenidos con otros que ponen a prueba tus habilidades como piloto. Aunque hemos calificado como fantásticos los circuitos de *Diddy Kong*, no nos han inspirado competiciones de una semana por la supremacía. En cuanto a los personajes del juego (Krunch, Diddy, Bumper, Banjo, Conker, Tiptup, Pipsy y Timber), los miembros de la redacción de *Magazine 64* no nos hemos llegado a sentir totalmente cómodos con ninguno de ellos. Al final nos hemos decidido por Tiptup o Acid Casualty Timber, que destacan por encima de una galería de personajes poco inspirados. Cada uno de los miembros de *Magazine 64* tiene un personaje fijo en *Mario Kart* y nunca concebiría la posibilidad de utilizar otro. Con *Diddy Kong* no hemos llegado en absoluto hasta este punto.

Por último, no nos gusta demasiado el modo multijugador.

Modos multijugador

Diddy Kong Racing es un juego monstruoso para un jugador, pero las opciones para varios jugadores simultáneos no son tan geniales. Los modos de batalla no dejan lugar para las sutilezas tácticas y son muy poco absorbentes (también estos modos son algo decepcionantes jugando solo). Además, no le embarga a uno la tensión que se respiraba con Mario Kart cuando jugábamos contra otros amiguetes. Parece que la estructura de los circuitos de DKR, con sus objetos fijos y limitados, no permite desarrollar las mismas artimañas y trucos que aquél. Cuando sabes con seguridad cuál es el objeto que estás a punto de recoger, se ha acabado el elemento sorpresa... Y eso pasa bastante pronto.



CARRERA DE DOS JUGADORES
Escoge el número de oponentes de la CPU (hasta seis) y compite con ellos en el circuito que prefieras.

TROFEO DE DOS JUGADORES
Participa en algo parecido a un Grand Prix de Mario Kart a lo largo de cuatro circuitos.

CARRERA DE TRES O CUATRO JUGADORES
Sin rivales de la máquina: sólo estáis tú y tus colegas, frente a frente, en el circuito que deseéis.

TROFEO DE TRES O CUATRO JUGADORES
Otro Grand Prix en cuatro circuitos sin participación de la CPU.

Para nosotros, el gran problema de este modo de juego es que —al contrario que *Mario Kart*— los objetos están distribuidos en función de un sistema previsible, por lo que no hay ningún elemento de azar en las carreras: el corredor que comete menos fallos gana. Suena bien en teoría, pero los mejores títulos multijugador del mundo deben su éxito a que la suerte juega un papel en ellos; en cualquier momento puede ganar el peor de los jugadores e incluso la selección española puede ganar el Mundial de fútbol. Cuanto mejor reflejado esté el azar en un juego, más se disfruta con él. Y, por ese lado, *Diddy Kong* es un poco desangelado. En ese sentido, preferimos *Mario Kart*, que requiere suerte y habilidad a partes iguales.

Pero sería estúpido quedarse con los aspectos negativos, que son nimios. Sólo los hemos citado por la inevitable comparación de *DKR* con *Mario Kart*. Como cualquiera de los títulos que puntuamos muy bien, *Diddy Kong* es una gran aportación a la colección de juegos de todos los fanáticos de la N64, que jugarán con él hasta haberle extraído todo el jugo. Rare ha creado otra obra brillante, pero se ha quedado a un paso de conseguir un clásico.



△ Dirígete hacia TT en cualquier fase del juego y te informará de tu situación. En este caso, la partida ha finalizado.

Una esquina peligrosa en las malvadas calles de Star City. ▷



9 GRÁFICOS
Rare ha conseguido las llaves del baúl de secretos de Nintendo. Rivaliza con todo lo que se ha visto hasta la fecha. ¡Qué texturas!

9 SONIDO
Muchas voces y música interactiva que suena en función de tu posición y velocidad. ¡Brillante!

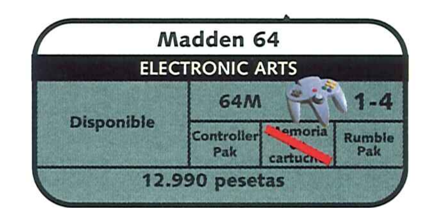
8 TECNOLOGÍA
Una maravilla técnica, pero se pueden reconocer demasiados elementos tomados de otros juegos. Su originalidad radica en su cantidad y en la estructura del juego.

9 DURABILIDAD
Insuperable. Diddy Kong Racing puede durar hasta el infinito.

VEREDICTO
Diddy Kong Racing corrige los defectos de Mario Kart, pero posee los suyos propios. Es un juego brillante, pero no nos ha hecho olvidar a Mario, Luigi y sus colegas.



La Superbowl llega a la Nintendo 64



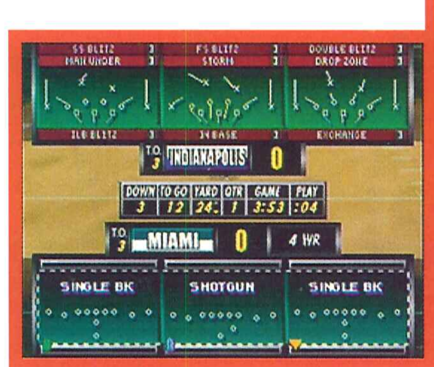


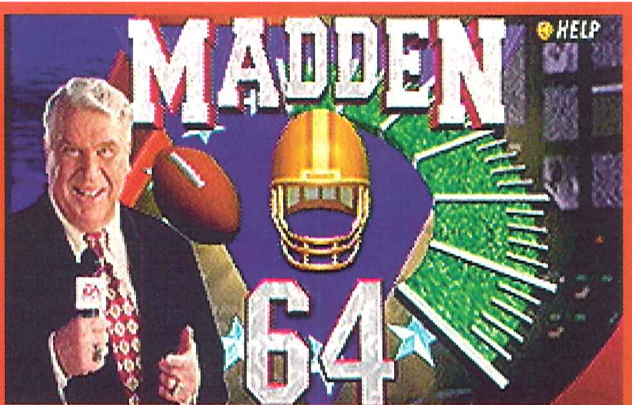
MADDEN



Dos titanes se disputan el título de mejor juego de fútbol americano en nuestro exhaustivo análisis de doble filo.



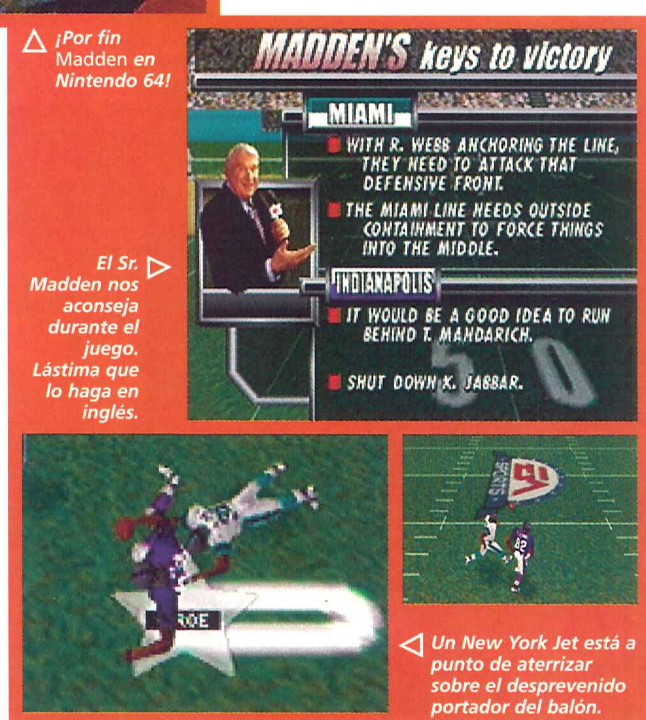




Cuando se trata de juegos de fútbol americano, *Madden* es la apuesta más segura en cualquier plataforma. Primero con la Mega Drive y luego con todo el resto, ha enganchado a cualquier jugador que se acercara a él armado con un joypad. Sin embargo, no siempre las conversiones han sido éxitos absolutos, por cuanto a menudo los programadores introducían mejoras espectaculares en detrimento de sus cualidades previas.

Felizmente, la versión N64 ha eludido dichos errores. Mantiene el sistema de juego *Madden,* con una pantalla de selección muy sencilla de utilizar, cuantiosas opciones tácticas, una jugabilidad muy intuitiva y la inevitable presencia de una estrella de los comentaristas de fútbol americano, John *Madden.* Como no podía ser de otra forma, se ha sabido aprovechar el potencial gráfico de la Nintendo 64. Madden ha dejado atrás sus días en 16 bits y se ha convertido en una maravilla con jugadores en sólidas 3-D y treinta y dos estadios basados en la vida real. La dimensión extra permite una gran diversidad de puntos de vista (véase página 54), lo que es concreta en un asombroso repertorio de ángulos de cámara en las repeticiones de las jugadas y una impecable calidad de las retransmisiones. Lo más espectacular es cuando un quarterback (ya sabes, el tipo que organiza el juego y que tiene el balón tras una melé) lanza la pelota y la ves caer desde el punto de vista del receptor. Alucinante. Y ahora hablemos de la jugabilidad, que, a fin de cuentas. es la madre del cordero. Hay que decir al respecto que *Madden* se lo monta de maravilla: combina a la perfección el complejo factor estratégico de este deporte con las demostraciones atléticas que hacen del fútbol americano un espectáculo tan vistoso y trepidante. Escoges las jugadas de unos menús y las llevas a cabo mientras controlas al portador del balón. Si estás en defensa, puedes cambiar sin esfuerzo el control al jugador más próximo al balón, con opción a hacer placajes a los jugadores contrarios.

En resumen, éste es el *Madden* que tantas satisfacciones nos ha dado con algunos retoques que lo hacen todavía más atractivo. Pero, ¿es suficiente para ganarle la partida a otro viejo lobo que se las sabe todas? Sigue leyendo.



△ *¡Por fin Madden en Nintendo 64!*

El Sr. Madden nos aconseja durante el juego. Lástima que lo haga en inglés. ▷

◁ *Un New York Jet está a punto de aterrizar sobre el desprevenido portador del balón.*



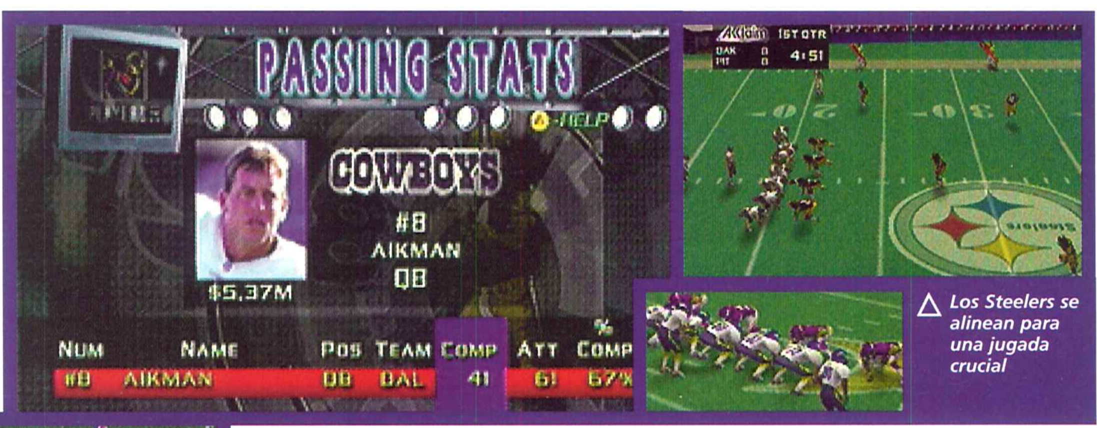


NFL QuarterBack Club '98			
ACCLAIM			
Disponible	64M		1-4
	Controller Pak	Memoria cartucho	Rumble Pak
13.990 pesetas			

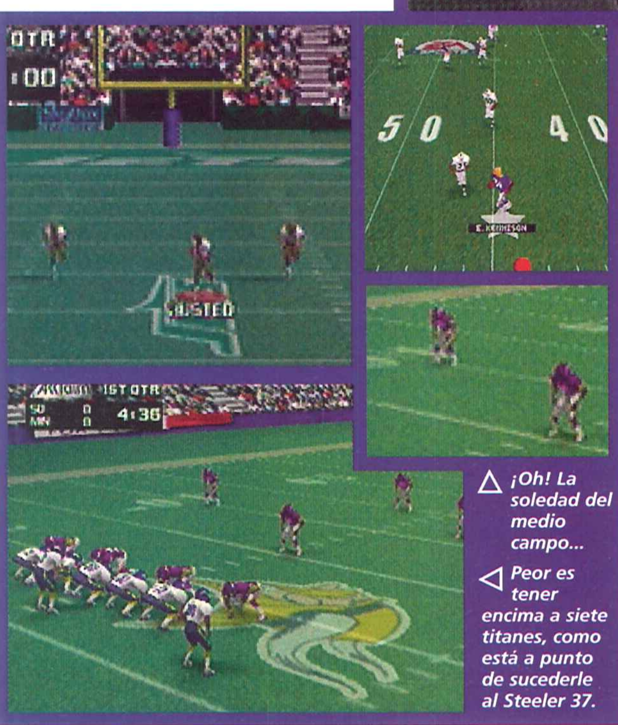
Descubre si este inspirado aspirante puede derrotar al favorito de siempre...

NFL'98 QUARTERBACK CLUB





△ Los Steelers se alinean para una jugada crucial



△ ¡Oh! La soledad del medio campo...

◁ Peor es tener encima a siete titanes, como está a punto de sucederle al Steeler 37.

Siguiendo la estela del éxito de Madden a lo largo de los años, algunos han intentado pillar un pedazo de pastel y saborear un poco de gloria. Está claro que muchos eran los llamados, pero pocos los elegidos.

La serie *NFL Quarterback Club* ha sido de una de las pocas afortunadas. Tiene toda la parafernalia que acompaña a la liga de fútbol americana, incluyendo los logos de los treinta equipos, los nombres de todos los jugadores reales, fotografías de todas las leyendas y montones de estadísticas. Sin lugar a dudas, el principal atractivo de *NFL Quarterback Club'98* radica en su aspecto. Como Madden, tiene decorados en 3-D, jugadores poligonales impecables y un montón de ángulos de cámara preconfigurados (¡veintisiete!). Aventaja a *Madden* en que es el primer juego de N64 que exhibe gráficos en alta resolución 640x480, lo que cuadruplica el nivel de detalle. De este modo, los jugadores están mejor acabados que sus equivalentes Madden y la animación es más suave debido al uso de la tecnología de captura de movimiento. El resultado es que mirar *NFL Quarterback Club'98* es un placer. Muestra los mejores gráficos nunca vistos en un juego de fútbol americano para cualquier soporte. En términos de jugabilidad, QBC ha seguido el ejemplo de *Madden* y ofrece la ahora clásica mezcla de acción de tipo arcade y estrategia en proporciones justas. Además, el derroche de opciones y el escalofriante número de variables te mantendrán ocupado hasta día del Juicio Final.

Acclaim también se ha empleado a fondo en desarrollar los aspectos de *management,* para que disfrutes con la elección del jugador del año, el fichaje de súper estrellas en la vida real o el diseño en plan Frankenstein de tus propios jugadores.

Si vieras un anuncio de *NFL Quarterback Club'98* no dudarías en comprarlo. Sin embargo, aquí está Magazine 64 para atemperar tus impulsos. Ahora ponte unas olivitas, reclina la butaca y deja que te guiemos hacia una elección meditada.

GO! GO!



OPCIONES
Desde el punto de vista del juego, no hay mucha diferencia entre ambos títulos. Los dos ofrecen montones de opciones, desde partidos de exhibición hasta play-off o partidos de pretemporada. Puedes elegir jugar todos los partidos de una temporada, o sólo algunos específicos. De todas maneras, cuando se trata de simulaciones de management, QBC gana sin bajarse del caballo. Aunque los dos juegos ofrecen la posibilidad de seleccionar jugadores y entrenarlos, o incluso la de crear tus propios equipos, las opciones de QBC son más completas. Te permiten elegir los colores de la indumentaria de los jugadores o la posición en la jugará cada estrella. Que tengas interés en aprovechar todas estas opciones es otro asunto.

COMENTARISTAS
En los dos juegos encontramos comentaristas. John Madden es como el Matías Prats del fútbol americano. A veces dice tonterías, es un poco aburrido, pero un clásico. Si sabes mucho inglés su locución te será útil; si no, te aburrirás. *En NFL Quarterback Club'98* encontramos un comentarista anónimo insulso. Además, si juegas muchas veces, acabas aprendiéndote de memoria sus intervenciones (incluso aunque no las entiendas).

LOS PUNTOS DE VISTA

Hay ocho perspectivas en Madden 64, cada una con sus características específicas. He aquí las más aconsejables:

LA CÁMARA MADDEN

Ésta es la cámara que los fans acérrimos de *Madden* recordarán. Es la que predominaba en la Sega Mega Drive. De hecho, sigue siendo una delicia y la mejor opción si lo que quieres es jugar y dejarte de tonterías. El plano es lo bastante amplio como para seguir la acción sin problemas. De este modo, puedes decidir qué jugador está mejor situado para recibir un pase. Al mismo tiempo, recoge el suficiente grado de detalle, permitiéndote vislumbrar huecos cuando corres con la pelota.



CÁMARA LATERAL

Ésta es la que ofrece el punto de vista de los espectadores. En el fútbol americano, es de vital importancia controlar la pelota en la línea de melé a fin de llevarla adelante. Por eso, esta perspectiva es muy útil para evaluar cómo tu línea de frente mantiene a raya a los defensas (impidiéndoles que hagan placajes a tu quarterback), así como para determinar cuál de tus jugadores está libre para recibir un balón. Sus limitaciones no la hacen aconsejable para seguir todo un partido con ella. Afortunadamente, puedes cambiar la cámara siempre que quieras durante los encuentros.



CAMARA DIAGONAL

Este modo resultará familiar a los que sigáis partidos de fútbol americano por televisión (pocos, seguramente). Es una de las perspectivas más atractivas, muy útil para reconocer las mejores oportunidades de pase, dado que un seguimiento panorámico de la acción permite localizar a los jugadores desmarcados. Este ángulo es igualmente socorrido en situaciones apresuradas, aunque puede ser algo confuso, sobre todo cuando se está muy cerca de la línea de gol. También da buenos resultados para ver los saques iniciales del contrincante.

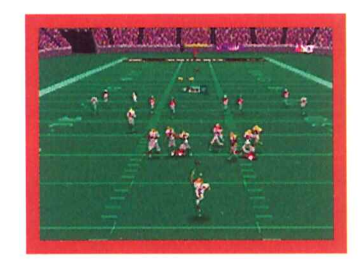


CAMARA DEL CASCO

La más emocionante y fiel al estilo arcade. Es perfecta para sentirte dentro de la melé y experimentar las mismas sensaciones que un jugador de fútbol americano. Fantástica por su realismo, aunque no muy práctica a la hora de hacer pases: todo lo que puedes ver es una nube de jugadores como armarios moviéndose en la confusión, y la pelota que cae en medio de esa nube, con la esperanza de que la haya atrapado algún miembro de tu equipo. Es preferible activarla en carreras, para ver los agujeros en la defensa contraria. Esta perspectiva te ayuda a sentir los placajes más vívidamente, sobre todo si juegas con Rumble Pak.



ASPECTO



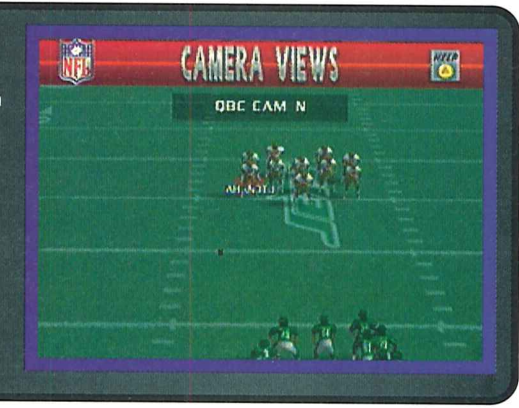
Aunque no cabe ninguna duda de que Visualmente es la mejor encarnación de *John Madden Football* disponible, a *Madden 64* aún le queda camino por delante. Hay que reconocer que exhibe algunas secuencias en 3-D asombrosas y que los jugadores tienen tan buen aspecto como los mejores sprites construidos en 3-D que andan sueltos por ahí. El problema radica en la animación, que no tiene nada destacable, y en algunas de sus perspectivas, que carecen de la magia que la N64 proporciona a la mayoría de las imágenes. Su única piedra preciosa desde el punto de vista de los gráficos es la nieve que acompaña el desarrollo de algunos partidos. La caída de los copos de nieve sobre el césped es una experiencia muy gratificante por su realismo y sutilidad.
El otro gran problema de *Madden 64* es que no ostenta la licencia de la National Football League (como la Real Federación de Fútbol Española, pero en americano y con el fútbol ídem). Por consiguiente, a los equipos se les pone el nombre de la ciudad a la que representan (por ejemplo, San Francisco, Oakland, Miami, New York, etc.), pero no se incluyen los logos y apodos que los hacen reconocibles (49ers, Raiders, Dolphins, Giants, etc.). Puede sonar un poco tonto, pero esta ausencia desluce bastante el juego. Aunque es fácil identificar a los equipos por los colores de las camisetas, predomina una sensación de anonimato que resulta bastante frustrante. Por su parte, *NFL Quarterback Club'98* no se enfrenta a esas limitaciones. Los desarrolladores compraron todas las licencias que se les pusieron a tiro y en el juego podrás encontrar todos los logos y camisetas reproducidos hasta el más mínimo detalle. Parece mentira, pero gracias a eso el juego tiene ese algo indefinible que lo hace parecer absolutamente real. Da la sensación de que dominas los equipos reales, que dependen de ti para ganar nada menos que la National Football League. Además, hay que tener en cuenta que los gráficos de NBC están bastante más detallados que los de Madden. Ese cuidado por el detalle de *QBC* se hace extensivo a los jugadores, hasta el punto de que puedes controlar a estrellas del calibre de Dan Marino o Emmit Smith. Con *Madden* también puedes hacerlo, pero es otra experiencia cuando ves que el jugador está vistiendo su propia camiseta.
No creas que son sólo estas menudencias (divertidas, curiosas, pero menudencias al fin y al cabo) las que hacen que visualmente QBC le saque algunos puntos de ventaja a *Madden.* Es todo. Lo cierto es que *NFL Quarterback Club'98* está un paso más allá en la evolución del aspecto gráfico de los juegos. Los *sprites* son más naturales y están mejor diseñados, los colores son más nítidos, la animación es más fluida y el conjunto es mucho más convincente. Vamos, que uno se da cuenta de que con *Madden,* el potencial gráfico de la N64 no se explota al máximo.

DESDE DÓNDE MIRAR

NFL ofrece veintisiete perspectivas, cifra que se eleva hasta el infinito si se tienen en cuenta las opciones personalizadas. Pero, ¿valen todas la pena?

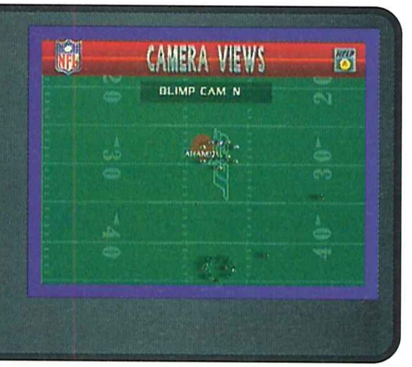
CÁMARA QBC

Muy parecido al clásico punto de vista *Madden*, también es perfecto para ver las opciones a tu alcance en una jugada dada. Debido al tamaño de los sprites y a la composición del plano, es un poco difícil localizar a tus receptores mientras esperas para pasar, aunque si pulsas el botón R podrás ver dónde están. A veces, oculta a los defensas que merodean por allí y que se abalanzan sobre ti por sorpresa. Es muy injusto, desde luego, pero nos parece una recreación fidedigna de los peligros que afronta un quarterback en la vida real.



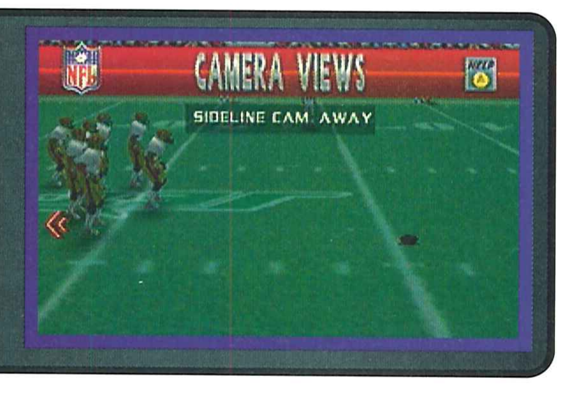
CÁMARA GENERAL

Una gran vista general para todo tipo de jugadas, pero su lejanía desprovee al juego del ambiente que se respira en el campo. Es sensacional para comprobar si tu selección de jugadas está dando resultados, e identificar los puntos débiles y fuertes del equipo contrario, pues te permite analizar la acción y determinar la estrategia más efectiva. Puedes hacer que la cámara enfoque desde cualquiera de los ocho ejes de una brújula (norte, noroeste, oeste. sudoeste, etc.). En realidad, este punto de vista no se utiliza mucho, a menos que estés más interesado en entrenar a un equipo que en jugar con él.



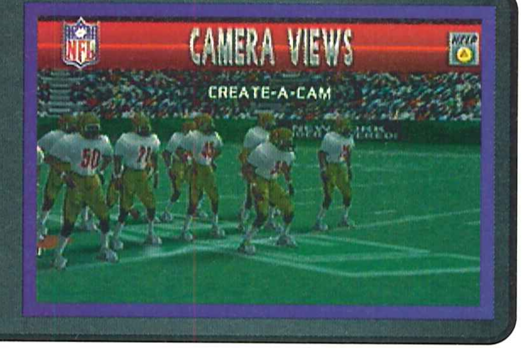
CÁMARA LATERAL

Tiene los mismos pros y contras que la cámara lateral de *Madden*. Algunas veces es efectiva, pero ofrece una perspectiva inusual que parece pensada más para asegurar una provisión exhaustiva de puntos de vista que para mejorar la jugabilidad. También se ha incluido una opción para tomas desde el borde de tu campo. Resulta muy útil cuando envías un jugador a que atraviese el lado más alejado de la línea de melé.



CREA TU CÁMARA

NFL pone a tu disposición un potencial infinito de creación de puntos de vista. Puedes elegir la ubicación de la propia cámara, el tipo de zoom, la inclinación, el barrido, el ángulo e incluso qué parte de la acción prefieres seguir. Esto, claro está, es la teoría. En la práctica, tanta libertad se convierte en el típico caso de empacho de opciones. Lo más probable es que acabes exhausto de ejercer semejante poder de decisión.



JUGABILIDAD A EXAMEN

Madden fue el primer juego que recreó el gran espectáculo que es el fútbol americano. De entrada, llama la atención su pantalla de selección de estilos de juego muy completa y fácil de manejar. Puedes escoger entre cinco tipos de alineaciones ofensivas y/o defensivas y cerca de trescientas jugadas de carrera y pase. Las guías de juego son claras y directas. Y he aquí una noticia importante para los lectores españoles: aunque no conozcas las reglas del fútbol americano, las explicaciones son lo bastante comprensible como para iniciarte en el videojuego y en el deporte sin quebraderos de cabeza.

Es en el momento en que empieza la acción de verdad cuando *Madden* ofrece lo mejor de sí mismo. El procedimiento para activar tus jugadas preseleccionadas es totalmente intuitivo, ya sea marcar un gol en carrera o remontar un gol ejecutando un pase con pelota parada. Cuando lanzas el balón, por ejemplo, debes lograr que tu receptor entre en el círculo amarillo que señala el lugar donde aterrizará la pelota. Es muy emocionante. Otra acción súper excitante consiste en librarte de un placaje y recorrer esos metros vitales que te separan de la gloria. La lista de cosas que puede hacer el poseedor del balón es inacabable: abrirte paso entre los defensas contrarios a codazos o esquivarlos, cargar contra la multitud y salir vivo de ella... Es digna de elogio la impresión de control intuitivo que proporciona el juego. Durante los saques, las incursiones en el área contraria para remontar un gol, las jugadas defensivas, etc. te acompaña la certeza de que el destino de tu equipo está en tus manos. La influencia de *Madden* se deja notar en *NFL Quarterback Club'98*, pero no faltan diferencias. La más evidente es que el sistema de control es más lioso y frustrante. Donde *Madden* es intuitivo, *QBC* es pesado y complicado. Al principio parece que sea culpa de la disposición de los botones, pero cuando cambias la configuración de los controles, persisten las vacilaciones que te impiden ejecutar jugadas ágiles y brillantes. Con la práctica, te acostumbras a los mandos, pero nunca se llega a la fluidez y jugabilidad de *Madden*.

Esta frustración se extiende a la pantalla de selección de jugadas de *QBC*, ya que te ves obligado a saltar continuamente de un punto a otro para encontrar la jugada que quieres llevar a cabo y es difícil recordar dónde están las diferentes acciones en el menú.



¡NÚMEROS!
Los fans del fútbol americano adoran las estadísticas. Para los verdaderos seguidores del deporte en cuestión, no hay mayor placer que aprender que Troy Aikmen ha hecho pases de 362 yardas con dos touchdowns. También les encanta saber que el Philadelphia no ha perdido nunca un partido en casa si juega un trece de cualquier mes que empiece con la letra j (en inglés) en un año bisiesto. No nos preguntes quién hace estas estadísticas: hay gente que es así, los manuales de psiquiatría recogen miles de casos de éstos. En los dos juegos hay estadísticas de todo tipo con cifras, incidencias, resúmenes de jugadas, etc. Las más completas son las del *NFL Quarterback Club'98*, que se lleva el gato al agua una vez más.

DERECHOS DE IMAGEN
John Madden es una presencia habitual en la serie *Madden*, a la que presta su virtuosismo como locutor y su célebre estampa en forma de fotografías en unas poses impagables. En América, es una de las personas más famosas en relación con el deporte que nos ocupa. Fue entrenador de los Oakland Raiders, a los que llevó a la victoria en la Superbowl en los años setenta. En la actualidad sigue cubriendo eventos deportivos de primera magnitud.

NFL Quarterback Club'98 ostenta la licencia *NFL*, lo que no está nada mal, y cuenta con la presencia de Brett Favre (quarterback de los Green Bay Packers, ganadores de la Superbowl de 1997), que participó en el diseño de algunas jugadas.

GO! GO!



LOS NÚMEROS CANTAN

	Quarterback Club	Madden
Max. Jugadores	4	4
logos de la NFL	si	no
jugad. de la NFL	si	no
jugadas ofensivas	196	291
jugadas defensivas	189	57
jugad. especiales	14	19
Num. de equipos	112	116
Numero de stadios	n/d	32
Angulos de visión	27	8
Compatible Rumble Pak	si	si
Climatología	variable	bueno, nieve, lluvia, viento
Precio	13.990	12.990
Disponible	SI	Si

VERDICTO

Tras varios días de análisis exhaustivo e innumerables horas ante la pantalla, llegó la hora de las deliberaciones. Y éste es el veredicto al que ha llegado nuestro tribunal.

Cada consola tiene su correspondiente cuota de juegos de fútbol americano. Estos dos títulos han sido clásicos desde la época de los 16 bits. Madden es el juego que puso el fútbol americano en el universo de los videojuegos. Enseguida llegaron competidores que intentaron con desigual fortuna seguir la senda abierta por Madden. Uno de los alumnos más aventajados fue NFL Quarterback Club'98. Desde el principio estaba escrito que se acabarían encontrando en un cara a cara.

Ambos títulos tienen una excelente relación calidad-precio. Su durabilidad es considerable, sobre todo porque a medida que vas conociendo sus entresijos, en los dos casos descubres nuevos aspectos que renuevan sus respectivos atractivos.

Sobre el papel, parece que *Quarterback* es el contendiente más poderoso. Es el único juego que tiene licencia NFL, y despliega más opciones y configuraciones. La resolución de los gráficos es más alta, la animación es más fluida y tus jugadores favoritos han sido incluidos en el juego y representados digitalmente. Esto podría haber sido un golpe definitivo a *Madden.* Pero aquí llega la sorpresa. *Madden* conserva la cabeza y la corona de mejor juego de fútbol americano. Y se lo debe todo a su increíble jugabilidad. Siéntate y prueba ambos programas. No tardarás en notar cómo los controles intuitivos de *Madden* proporcionan un grado de satisfacción muy superior al de *NFL Quarterback Club'98.* Los botones responden tal y como cabría esperar y en ningún momento sientes que estás perdiendo el control.

Con el *QBC* no ocurre lo mismo. Tampoco se trata de que sea una pesadilla en lo que respecta a los mandos. De hecho, con un poco de práctica puedes llegar a acostumbrarte a sus excentricidades y pasarte meses y meses disfrutando del juego.

También tenemos que decir que hay un argumento de peso que hará que muchos fans de la NFL se inclinen por *QBC*: la licencia de la NFL, que confiere al juego de Acclaim un glamour que contrarresta sus defectos. Además, desde el punto de vista de los gráficos, *NFL Quarterback Club'98* es netamente superior a *Madden*. Está claro que *QBC* ha aprovechado hasta el máximo el potencial de hardware que ofrece la Nintendo 64.

Sin embargo, pese a su calidad gráfica y al logo NFL, *Quarterback* nunca llega a rozar la cualidad intuitiva y la rapidez de *Madden*. Y esta es la razón de que volvamos una y otra vez al título de Electronic Arts. En resumen, *Madden* conserva por poco su liderazgo y va a tener que poner todo su empeño en mantenerlo. En estos momentos, debe estar sintiendo el aliento de *QBC* en la nuca.

MADDEN 64

7 GRÁFICOS
Tiene mejor pinta que cualquier otra encarnación Madden, pero puede mejorar en la N64.

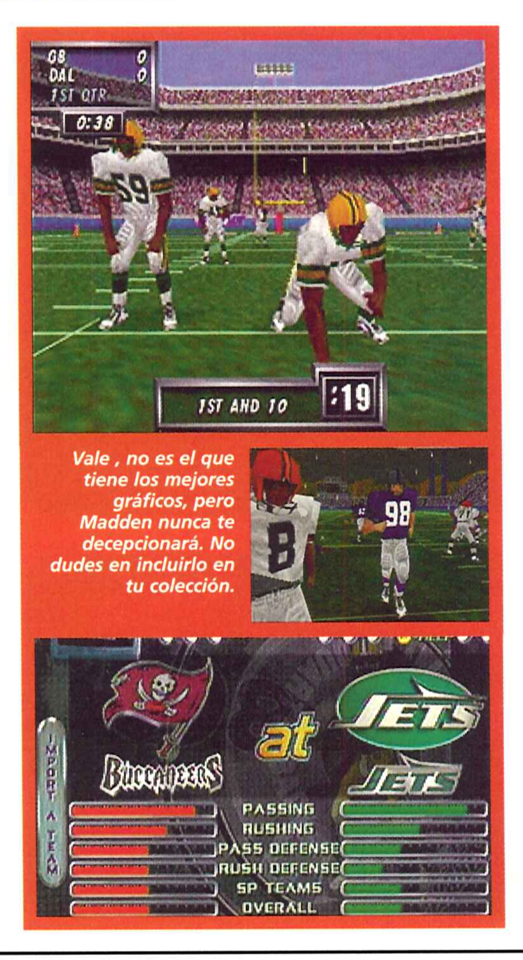
8 SONIDO
Grandes comentarios (en inglés, lo sentimos) de la pareja Madden/Somerall.

9 TECNOLOGÍA
Tan intuitivo como es habitual en la saga. Perfecto con el mando de la N64.

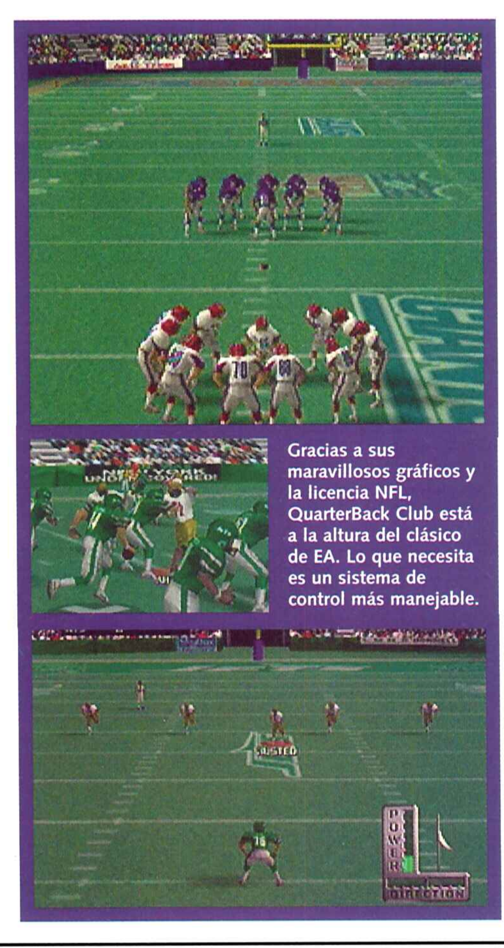
8 DURABILIDAD
Y dura... Y dura... Como las pilas del conejo. Cuando salga el próximo seguirás emocionado con éste.

VEREDICTO
Todo lo que se puede esperar y desear de un juego de fútbol americano, excepto la licencia NFL.

92%



Vale , no es el que tiene los mejores gráficos, pero Madden nunca te decepcionará. No dudes en incluirlo en tu colección.



Gracias a sus maravillosos gráficos y la licencia NFL, QuarterBack Club está a la altura del clásico de EA. Lo que necesita es un sistema de control más manejable.

NFL QUARTERBACK

9 GRÁFICOS
Fantásticos, tanto los gráficos como la animación. Alucina, vecina.

7 SONIDO
Comentarios monótonos, pero útiles. Los gritos y ovaciones son envolventes.

6 TECNOLOGÍA
Carece de una jugabilidad realmente intuitiva, pero posee opciones de control alternativas muy apañadas.

7 DURABILIDAD
Si te acostumbras a controlarlo te durará siglos.

VEREDICTO
Tiene una pinta increíble, pero le falla la jugabilidad. Si quiere ser el mejor la próxima vez tendrá que esmerarse un poquito más.

89%

N.123

METAL HAMMER

FEBRERO 1998

Pts. 375,-
IVA incl.

LA REVISTA DE HARD ROCK
MAS LEIDA EN TODA EUROPA!

VIC

Abdruck Honorarfrei

Judas Priest
ARRASARAN
ESPAÑA
EN ABRIL!

FAITH NO MORE
MEGADETH
VAN HALEN
WHITESNAKE
PANTERA
JANE'S ADDICTION
THE RAMONES
MOONSPELL
SAVATAGE
y muchos más...

Exclusiva total!

McMurtrie

La bomba del ´98
BUSCALA EN TU KIOSKO!

ASTODONTICOS!

Metallica:
PRIMER CONCIERTO DE LA GIRA "RE-LOAD"!



△ Un lanzamisiles es como una escoba: barre a los enemigos.

◁ ¡Le has pillado en el baño! Deja una bomba y sal pitando.

▽ Ahora podrás disparar a dos manos, como en GoldenEye. Otra importante novedad con respecto a la versión de PC.

DUKE NUKEM

64 STAR GAME

Puede que con *GoldenEye* en plantilla no necesitásemos a *Duke Nukem 64*. Sin embargo, debemos admitir que todos, alguna vez, hemos deseado tenerlo en nuestra N64. Si bien es cierto que *GoldenEye* tiene 18 fantásticos niveles que dan juego para rato, *Duke Nukem* cuenta con 28 (que no es moco de pavo), más los niveles secretos. Sólo por su durabilidad ya es más que recomendable.
Además, *Duke* viene con ases en la manga: los modos multijugador. Los de *GoldenEye* son extraordinarios, pero es que *Duke* tiene más opciones para deathmatch que ningún otro título de N64.
Entonces, ¿es *Duke Nukem 64* un serio aspirante a la corona de *GoldenEye*?
No vamos a mantenerte en vilo más tiempo (a fin de cuentas, ya debes haberle echado un vistazo al veredicto): *Duke Nukem 64* es un juego fantástico, con más opciones que ningún título de los que hemos visto, con más acción de la aconsejable para tu sistema cardiovascular y con sangre suficiente para enamorarnos locamente de él, pero... no es *GoldenEye*. No obstante, de todos los juegos que van a sumarse a la oferta de 64 bits en los meses venideros, es lo más parecido a él que encontrarás.



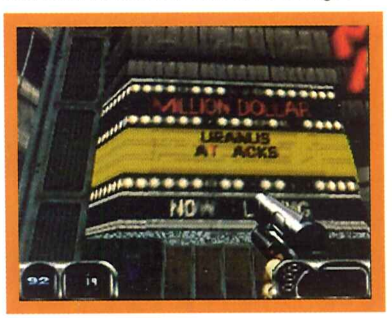
△ Al final de cada nivel te obsequian con el resumen de tu estropicio.

DUKEMATCH 64

Doom y Turok las necesitan y GoldenEye las tiene a espuertas: son las opciones multijugador. Las de Duke son fabulosas. ¡Disfruta de nuestros seis niveles favoritos –hay 30 en total— en deathmatch!

Favorito 1
Hollywood Holocaust

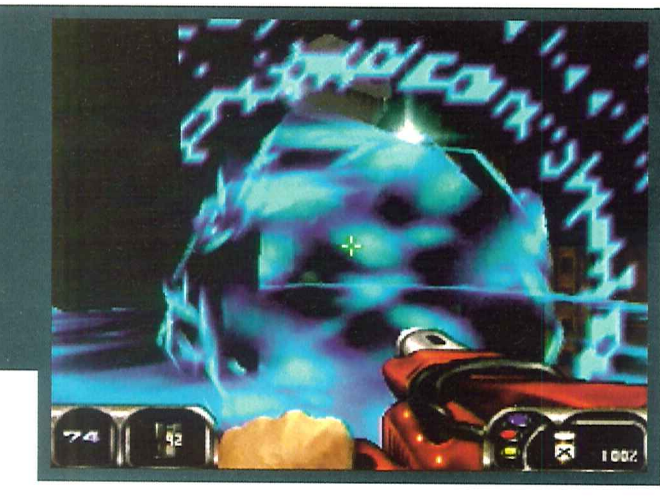
Rasgos distintivos: El cine y el fragmento en los aseos.
Por qué nos gusta: Como es el primer nivel, todo el mundo sabe dónde está cada cosa. Gracias a los pasajes secretos, es fácil dar con los enemigos.



Favorito 2
Spaceport

Rasgos distintivos: Los campos de fuerza y la fuente de agua.
Por qué nos gusta: Otro nivel muy condensado. Es ideal, por tanto, para jugar en modo «dukematch»: no hay escapatorias.





«¡No dispares, sólo quería el teléfono de tu cirujano estético!

Los efectos especiales y algunas armas son completamente nuevos. Esto es un cañón de plasma.



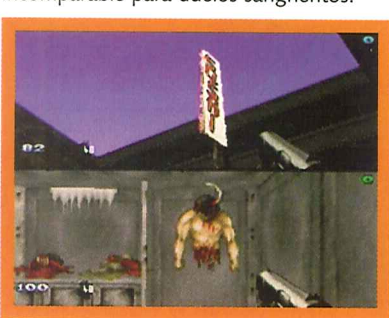
Los censores de Nintendo han limpiado Duke Nukem con un gigantesco Kleenex. Aún sigue siendo un gran juego, pero...

64

Duke Nukem 64			
GTI/ NEW SOFTWARE CENTER			
Disponible	64M		1-4
	Controller Pak	Memoria cartucho	Rumble Pak
9.900 Ptas			

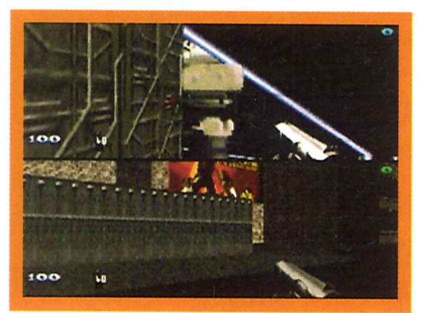
Favorito 3
Raw Meat

Rasgos distintivos: El bar Sushi al principio de pantalla.
Por qué nos gusta: La abundancia de ítems para recoger y la sencillez de su trazado lo convierten en un marco incomparable para duelos sangrientos.



Favorito 4
Movie Set

Rasgos distintivos: Las cámaras de cine, los escenarios y los artilugios.
Por qué nos gusta: Aunque puede resultar muy duro si no sabes dónde buscar las armas, el estudio de cine es un excelente telón de fondo para afinar tu puntería.



Favorito 5
Stadium

Rasgos distintivos: Mmm... Es un estadio de fútbol.
Por qué nos gusta: No hay dónde correr a ocultarse. Aquí el secreto consiste en agenciarte el arma más grande y ser el más rápido con el gatillo.



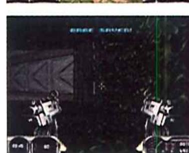
GO! GO!

TACHÓN, TACHÓN, TACHÓN.

La Policía del Buen Gusto de Nintendo ha dado un buen repaso a *Duke Nukem* y se ha encargado de que sea más recatado que un párroco victoriano:

FUERA palabrotas.
FUERA estriptís y «damas de la noche».
FUERA eso de disparar a los niños para salvar sus almas (ahora basta con pulsar el botón «Abrir» para liberarlos mágicamente).
FUERA los clubes de destape.
Por lo visto, hacer que la gente coma fruta –una deliciosa granada— hasta estallar en mil pedazos es éticamente aceptable (no así la visión de una pechuga femenina). En fin, no hurguemos más en la herida. Después de todo, con chicas descocadas o sin ellas, sigue siendo *Duke Nukem*.



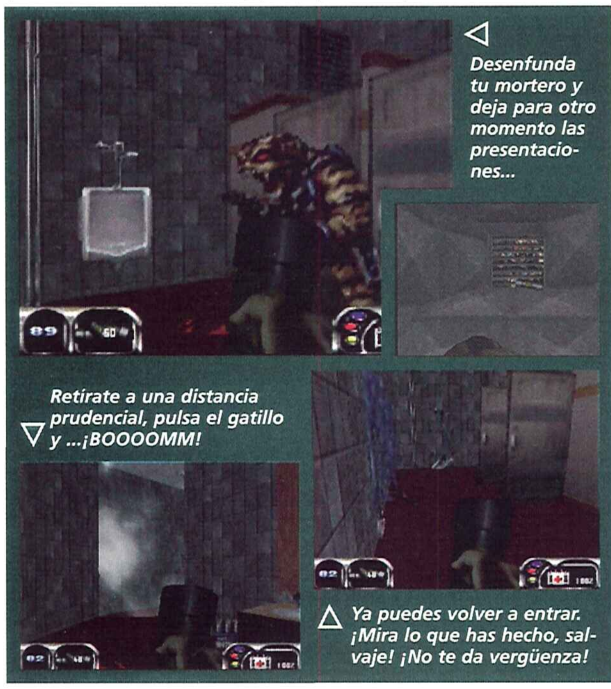


EDUKEMOS A LA JUVENTUD

La idea central de Duke Nukem 64 no es sólo machacar alienígenas, sino hacerlo con estilo e imaginación. En Doom, cualquiera puede disparar a un zombi con una escopeta, pero no ir a hurtadillas, meterle en el bolsillo de atrás una granada de mano y escabullirse antes de que la cosa se caliente. Aquí encontrarás un montón de técnicas hiperviolentas para matar. Y nosotros, que somos unos angelitos, hemos buscado algunas de las mejores para adoctrinarte.

¡Granada, tierra soñada...!

Equipo Básico: La granada y la munición.
Técnica: Dado que los monstruos no son especialmente rápidos, esta pequeña técnica te permitirá tomar cierta ventaja: entras de sopetón, tiras una granada de control remoto, sales corriendo y detonas.
Puntos extras: No te vayas demasiado rápido: vuelve y observa cómo las partes del cuerpo de tu enemigo decoran las paredes. Sushi de alien... ¿quién quiere un poco?



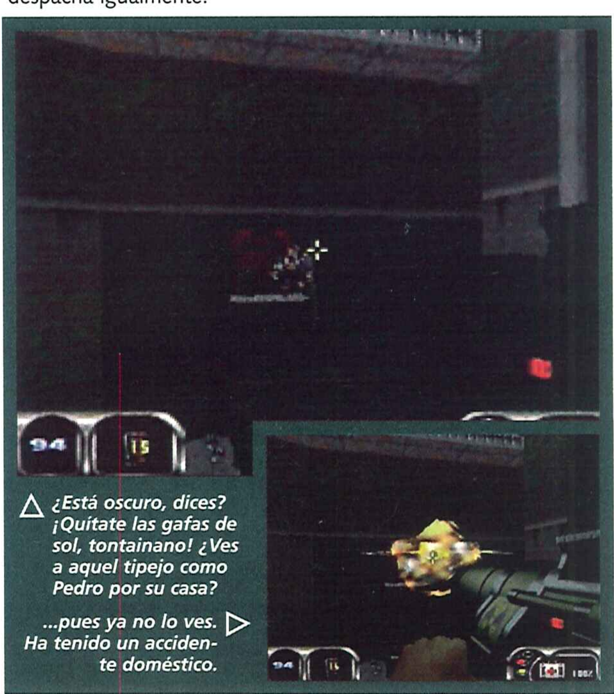
◁ *Desenfunda tu mortero y deja para otro momento las presentaciones...*

▽ *Retírate a una distancia prudencial, pulsa el gatillo y ...¡BOOOOMM!*

△ *Ya puedes volver a entrar. ¡Mira lo que has hecho, salvaje! ¡No te da vergüenza!*

¡Busca un buen ángulo!

Equipo Básico: Lanzacohetes y misiles rastreadores.
Técnica: El lugar idóneo para practicar con tu flamante lanzacohetes es desde un punto elevado. Cualquier cosa viviente que pase por debajo está destinada a acabar con los intestinos por bufanda.
Puntos extras: Los tiros a bocajarro suelen vaporizar a los enemigos. Si desvías un poco el disparo, la onda expansiva los despacha igualmente.



△ *¿Está oscuro, dices? ¡Quítate las gafas de sol, tontainano! ¿Ves a aquel tipejo como Pedro por su casa?*

...pues ya no lo ves. ▷ *Ha tenido un accidente doméstico.*

Los controles

Para jugar a Duke en PC necesitabas manejar al menos la mitad de las teclas de un teclado estándar, además del ratón. De ahí que cuando 3D Realms asumió la conversión del juego para N64, se topó con el siguiente problema: ¿cómo dar todas las instrucciones desde un joypad de Nintedo?

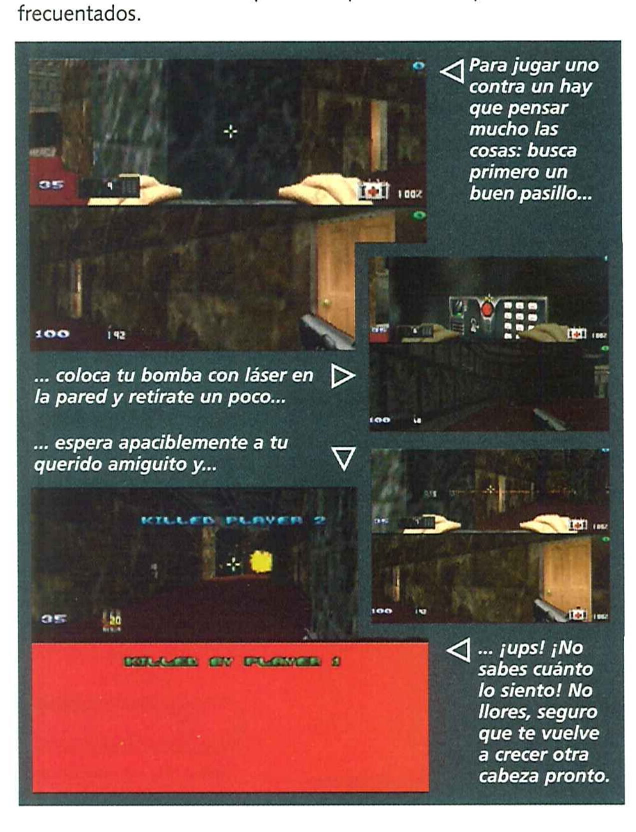
Se hallaron dos soluciones, ninguna enteramente satisfactoria. Una recurre a los desplazamientos con los botones C y el encañonado con el mando analógico, al estilo de Turok. Aunque es nuestra configuración predilecta, cuesta acostumbrarse a la ejecución de saltos y esquivadas, mientras que cambiar de armas o ítems especiales (a través del pad digital) es un lío. La otra opción consiste en realizar los movimientos con el mando analógico y apuntar con el pad digital. Parece sencillo al principio, cuando no hay mucho a lo que disparar, pero las cosas se complican en el momento en que empiezan a salir enemigos hasta de debajo de las piedras.






Láser perezoso

Equipo Básico: Bomba con detector láser.
Técnica: Cualquiera que se cruce en la trayectoria del haz láser acabará hecho pedacitos. Coloca las bombas en pasillos estrechos para mejores resultados. Más te vale recordar dónde las has puesto cuando vuelvas sobre tus pasos.
Puntos extras: Colocar las bombas con detector láser es bastante fácil. Los más expertos las ponen en los pasillos más frecuentados.



Para jugar uno contra un hay que pensar mucho las cosas: busca primero un buen pasillo...

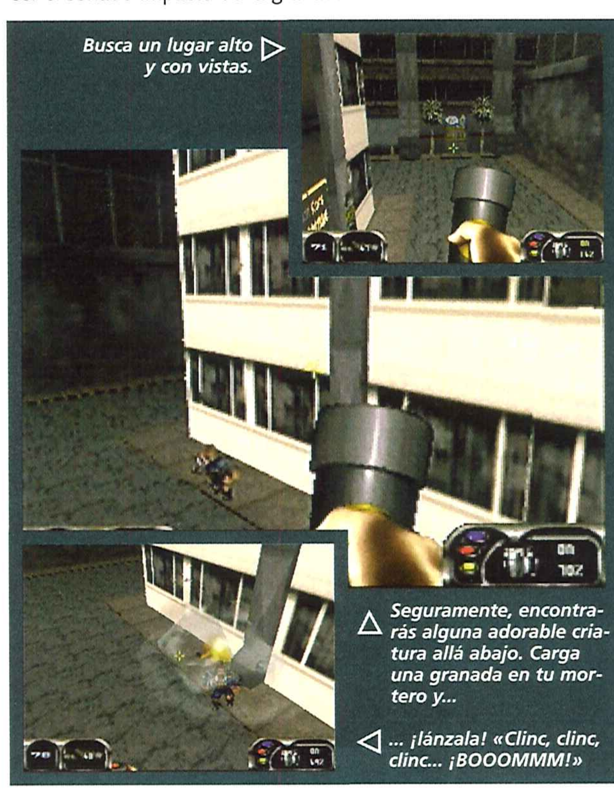
... coloca tu bomba con láser en la pared y retírate un poco...

... espera apaciblemente a tu querido amiguito y...

... ¡ups! ¡No sabes cuánto lo siento! No llores, seguro que te vuelve a crecer otra cabeza pronto.

Picadillo de mortero

Equipo Básico: un mortero, una granada y munición.
Técnica: Este método está en la línea de «Granada, tierra soñada...». Esta vez, en lugar de correr, colócate en un punto varios metros sobre el suelo, carga una granada en el mortero y elige un alienígena que te caiga simpático. ¡Pum!
Puntos extras: Procura que tu víctima no se aperciba de tu aproximación. El primer (y el último) sonido que debe oír ha de ser el sonado impacto de la granada contra el suelo.



Busca un lugar alto y con vistas.

Seguramente, encontrarás alguna adorable criatura allá abajo. Carga una granada en tu mortero y...

... ¡lánzala! «Clinc, clinc, clinc... ¡BOOOMMM!»

TRANSBORDO DE PLATAFORMA

Desde un principio, se ha visto a *DN64* como un título proveniente del PC y no como juego de N64. Esto se hace especialmente patente en el enrevesado sistema de control del juego, y es que el mando de Nintendo a duras penas puede acoger tantas funciones debido a su limitado número de botones. Sin embargo, *Duke* para 64 bits no es exactamente igual que su versión original: Realms ha obrado maravillas en la conversión, evitando que los gráficos planos aparezcan y desaparezcan por arte de magia, como ocurría antes, y mejorando el diseño de los jefes. Además, se han añadido un par de niveles extra. Ésta es la lista (casi) completa de niveles:

Hollywood Holocaust
Gun Crazy
Death Row
Toxic Dump
Launch Facility
The Abyss
Battlelord

Spaceport
Incubator
Warp Factor
Fusion Station
Occupied Territory
Tiberius Station Lunar
Reactor
Dark Side
Dreadnought
Overlord

Raw Meat
Bank Roll
Flood Zone
LA Rumble
Movie Set
Rabid Transit
Fahrenheit
Hotel Hell
Stadium
Castle Dukenstein
Piracy
Shaft

Con *GoldenEye* todavía caliente, *DuKe Nukem 64* no ha despertado demasiada expectación entre los usuarios de Nintendo 64 (como tampoco lo hizo *Doom 64*). Quizás debería haber esperado un poco para hacerse notar. Aunque teniendo ya en plantilla a *Turok* y 007... ¿quién necesita cambiar de héroe? ¡Ah! ¿Que *Duke* es fantástico? Entonces, vale.

Ciertamente es un gran juego. Aunque no traiga nada realmente revolucionario que no hayamos visto en *Doom 64* o *Hexen*; aunque no se hayan incluido nuevos niveles exclusivos para nuestra consola; aunque no utilicen ni lejanamente los 64 bits; aunque los enemigos continúen siendo *sprites* con píxeles como casas; aunque la gente de Nintendo haya tachado con su gigantesco bolígrafo censor de color escarlata todas las partes un poco subiditas de tono que tan famoso lo hicieron. Y es que *Duke Nukem 64* está por encima de todo eso. Se puede decir que tiene un algo especial que le permite salir airoso de todos los ataques.

En atención a los más despistados, empezaremos por el principio: Duke Nukem es un héroe típico de cómic enfrascado en la no menos típica empresa de salvar al mundo de una invasión alienígena (los extraterrestres vienen a llevarse a todos los bebés del planeta; ¡qué interesante!). Ahora bien, lo que de verdad nos cautiva de él es su ideario filosófico, que se puede resumir en una palabra llena de poesía: matar. Tu personaje es similar al de *Doom:* un tío cachas indeseable y maloliente armado hasta las orejas que, por si fuera pequeño su arsenal, se encuentra por doquier súper armas, macrobombas y señoras de muy buen ver. Muy simpático.

Todo esto es el envoltorio argumental (llámalo burdo pretexto, si lo prefieres) para tus correrías por 28 niveles (sin contar otros dos secretos) con más explosiones que mujeres en los sueños de un seminarista; con más violencia (puramente gratuita) que en la carta a los reyes de Jesús Gil y, ¡cómo iba a faltar!, con más sangre que en un matadero de ballenas.

Si ya conocías la aportación de *Duke* a la cultura universal, te interesará saber que todos los puzzles de la versión de PC se han mantenido íntegros --puzzles mucho más rápidos de solucionar que los de *Doom*--, al igual que los niveles (dejando de lado el tijeretazo censor de Nintendo). Y algo parecido pasa con los monstruos, que nunca fueron su fuerte: siguen siendo sprites planos y borrosos, aunque ahora el procesador de la N64 evita que se pixelen.



Granadas y espacios pequeños no son una buena combinación.

Lamentablemente, aquí sólo puedes salvar la partida al final de nivel (y no siempre que se te antoje como en PC), un detalle que cobra relevancia si tenemos en cuenta que la dificultad del juego no ha disminuido un ápice con la conversión.

No obstante, el gran acierto de *Duke Nukem 64* es su selección de opciones multijugador. El modo para dos jugadores en cooperación es soberbio: sendos Dukes contra todos los malos,



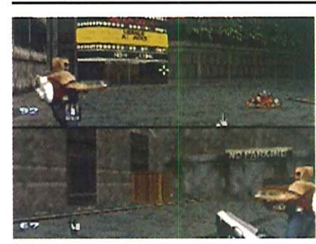
MODOS MULTIJUGADOR

Hay seguramente tantas formas de matar como de morir. Duke Nukem es perfecto para practicar todas ellas, estés solo o acompañado. Echa un vistazo a esto:



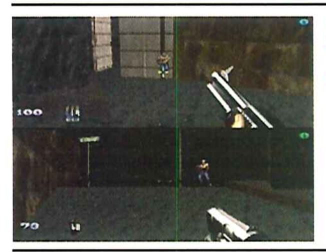
Humillación Un jugador

Sólo tú para despachar a cientos de alienígenas a lo largo de 28 niveles (atreverse a salir a la calle con ese aspecto ya les hace merecedores de cualquier vileza que se te ocurra). Estás realizando una labor social que el mundo te agradecerá. Por desgracia, acabarás rápido, así que agarra otro pad para la modalidad de...



Dos jugadores en cooperación

Busca entre tus amigos a alguien en quien confíes, un amigo de verdad, una persona capaz de seguir amándote incluso con un arma termonuclear entre las manos. ¿Lo tienes? ¡Perfecto, un aprendiz! Adiéstrale en el maravilloso arte de matar, aunque... ¡cuidado! Si «Friendly Fire» está activo, puede que hieras accidentalmente a tu amigo y acabéis como...



Dos jugadores en combate

Seleccionad cualquier nivel del juego y «dukear» hasta el final. Podéis poner en circulación hasta dos clones de Duke controlados por la CPU, para que las cosas se pongan al rojo vivo. Cuando empecéis a cansaros del color de vuestra sangre, invitad a un par de colegas más. Seréis...



Cuatro jugadores en combate

Al igual que en la modalidad para dos jugadores, puedes combatir ora hasta provocas un número determinado de defunciones, ora hasta que se agota el tiempo preestablecido. En este modo, se pierde resolución, pero no se aprecia disminución alguna de velocidad.



combatiendo por caminos diferentes o cubriéndose el uno al otro... En ocasiones, te confundes y provocas graves hemorragias a tu compañero. Divertidísimo. El modo para tres o cuatro jugadores (Dukematch) es un «todos contra todos», como en *GoldenEye*, aunque aquí puedes usar como telón de fondo cualquiera de los 28 niveles, ya que el uso de *sprites* no supone apenas esfuerzo para la CPU. En definitiva, los modos multijugador de *DN64* son los más veloces e intensos que hemos visto. Considerando que el juego para PC ocupaba la friolera de 50 Megabytes y funcionaba a trompicones, la conversión para N64 puede considerarse todo un triunfo de los chicos de Eurocom. Si la diversidad de gráficos nos parece impresionante, que se mantenga esa riqueza escenográfica a lo largo de 28 niveles (30 contando los secretos), todos ellos accesibles en un excelente modo multijugador, nos deja sin adjetivos. Puede que sea un juego antiguo, que se eche en falta todo lo que ha sido censurado, o que los gráficos planos ya no convenzan, pero quienes se atrevieron a farfullar que la N64 nunca debería haber adoptado un juego así se han equivocado.

Los nintenderos que no conocían *Duke Nukem* quedarán gratamente sorprendidos



Las balas expansivas tienden a «expandir» a tus enemigos.

con la variedad de tácticas y objetivos en el juego. La variedad de complementos no es menos apabullante: morteros, equipos de buceo, gafas de visión nocturna, holodukes (hologramas que sirven de blancos falsos), los Porkulators (que transforma a los enemigos en cerdos)... Estos accesorios te acompañan en tus masacres de extraterrestres y son indispensables para resolver multitud de puzzles (aunque primero deberás aprender a utilizar el pad, que no es poco).

¿Te lo pasabas bien apuntando y disparando en *Turok*? Pues aquí las armas no son aquellas ridiculeces de corto alcance, sino cohetes, morteros que lanzan granadas de control remoto, misiles rastreadores, aparatos que te vuelven minúsculo... Son las auténticas estrellas del juego. De no ser por *GoldenEye, Duke Nukem* ostentaría el título al juego de tiros más variado para N64. Sin embargo, *DN64* no parece adaptarse del todo bien al territorio de los 64 bits. Los controles, por ejemplo, han sido metidos con calzador en el pad de *N64*, en lugar de rediseñarse para él (como se hizo en otras conversiones). Y los gráficos, que pusieron a prueba el poder del PC hace dos años, transcurren a tal velocidad por el potentísimo procesador de 64 bits de tu consola que a veces provocan mareos y aturden. Hay que decir, no obstante, que Eurocom ha hecho un magnífico trabajo con la conversión (especialmente al conseguir solventar los problemas de memoria). El resultado es un juego muy divertido de un estilo parecido al de *Doom* y un modo multijugador que le da muchos puntos de ventaja si lo comparamos con *Turok*... Y aunque está muy lejos de *GoldenEye,* te hará mucho más llevadera la espera de las nuevas andanzas del agente al servicio de su Majestad (la N64).

PRUEBAS DE INGENIO

Duke Nukem para PC se jactaba de los desafíos que aguardaban al jugador a la vuelta de cada esquina. Allí no sólo le sorprendían monstruos maleducados sino puzzles cuya resolución le obligaban a devanarse los sesos. Aquí te enseñamos algunos de los puntos del juego que más nos quitaron el sueño.



CAMPOS DE FUERZA EN LAS PUERTAS
En los niveles del espacio hay unas puertas semi-invisibles que te roban energía si las cruzas sin más. La única manera de hacerlo sin perjuicio para tu salud consiste en encontrar los botones que desactivan los campos de fuerza.

MENGUAR
Al activar el dispositivo reductor, empequeñeces hasta adquirir las dimensiones de un ratón. De este modo, puede deambular por un laberinto de pequeños túneles. Pero, ¡cuidado, sólo dura unos segundos! Si recobras tu estatura normal en una estancia demasiado pequeña, acabarás prensado.

PAPILLA
No vislumbras otra manera de avanzar que no sea pasando a través de esas grandes ruedas dentadas en movimiento... Y, claro, al intentarlo acabas hecho papilla. Quizás deberías buscar un camino alternativo.

CON RUMBLE, MEJOR TODAVÍA

Estamos de suerte: Eurocom se ha acordado de la nueva piedra filosofal, el Rumble Pak. Y la verdad es que, cuando lo pruebas, no puedes pasar sin él. No, aquí el mecanismo de vibración no es tan sutil como en *GoldenEye* o *Lylat Wars*, pero no se nota demasiado la diferencia. Atención: tendrás que quitar este accesorio para grabar (no hay memoria en el cartucho ni passwords de niveles). Verás lo que se siente cuando tu mejor amigo te da un tiro en la nuca y tus manos empiezan a temblar...

7 GRÁFICOS
Gran variedad de escenarios, incluidos excelentes espacios abiertos. Sprites borrosos pero no pixelados.

7 SONIDO
Rebosante de románticas detonaciones.

7 TECNOLOGÍA
La conversión incluye mejoras muy respetables, pero los gráficos planos para juegos en 3-D ya son algo jurásicos...

10 DURABILIDAD
30 niveles, tanto para uno como para cuatro jugadores, y un modo de cooperación para dos fabuloso. Un juego eterno.

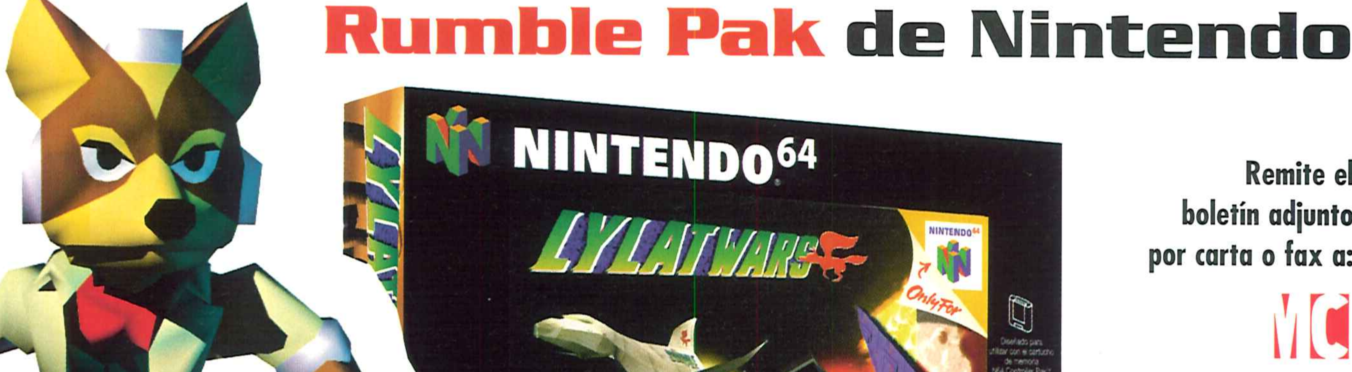
VEREDICTO
Las opciones multijugador, los puzzles, el festín de niveles y el baño de sangre lo hacen merecedor de la más lacayuna de nuestras genuflexiones. Adictivo como pocos.



A Magazine 64 y participa en el sorteo de 5 paquetes compuestos por:

1 juego completo de LYLATWARS

Rumble Pak de Nintendo



Remite el boletín adjunto por carta o fax a:



Ediciones, S.A.
C/ Monestir, 23
08034 BARCELONA
Tel: (93) 280 43 44
Fax: (93) 280 39 74

Sorteo el 1 de abril de 1998

Deseo suscribirme a Magazine 64 por un año (12 números) al precio especial de ptas.
(% de descuento sobre el precio de portada) y participar en la promoción vigente.
Europa: ptas. Resto del mundo: Ptas.

Nombre y apellidos: ....

Calle: ....

Población: ....

Provincia: ........................C.P.: ....

Forma de pago ....

☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones, S.A.

☐ Tarjeta de crédito.

☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

N.° ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Nombre del titular: ....

Caducidad: ....

Firma:

Domiciliación bancaria (excepto extranjero)

Domicilio de la sucursal. Banco/caja de ahorros: ....

Calle: ....N.°: ....

Población: ..........................C.P.: ....Provincia: ....

N.° ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
(clave del banco) (clave y n° de control de la sucursal) (N° de cuenta o libreta)

Nombre del titular de la cuenta o libreta: ....

Ruego a Uds. Se sirvan de tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a MC Ediciones S.A:

Firma del titular:

.........................., a .... de .... de 199 ......
(población) (fecha) (mes) (año)

¿CÓMO FUNCIONAN LOS JUEGOS?

Buena pregunta. Por suerte, *Magazine 64* no tiene miedo al trabajo duro, y nos hemos puesto en marcha para descubrir lo que hace funcionar a los juegos de N64.



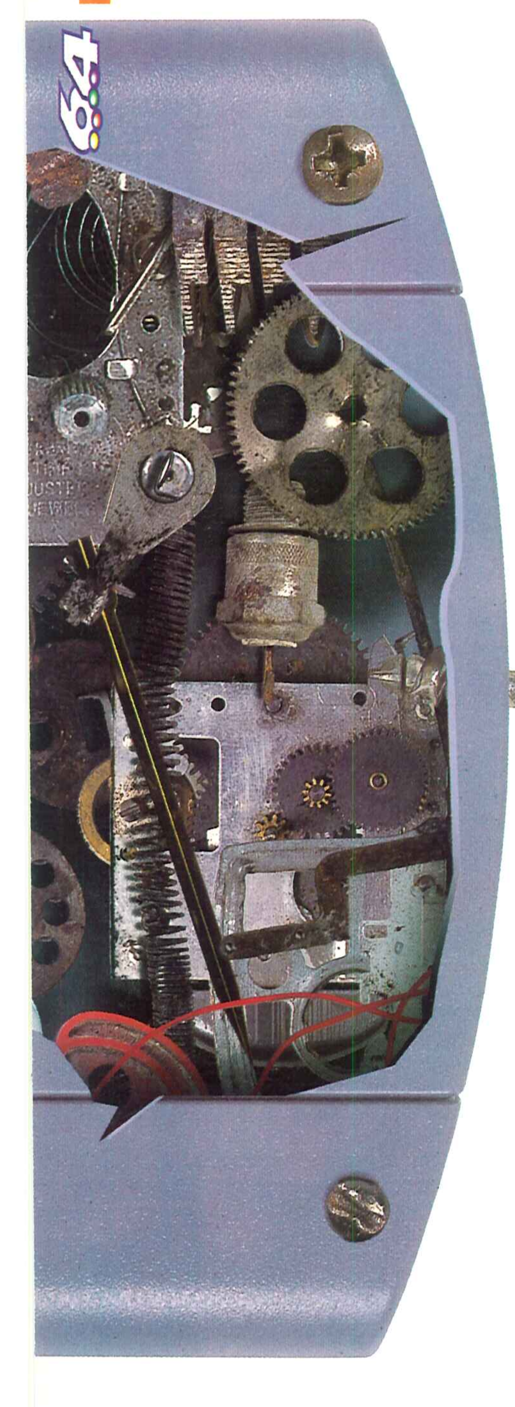
Cuando insertas a toda prisa en la ranura de tu N64 el cartucho que acabas de comprar en la tienda de la esquina, explotan en tu pantalla las maravillas tecnológicas de la última generación de videojuegos: ¿te has preguntado alguna vez (al menos por un momento) cómo es posible que salga todo eso en tu televisor? Todos esos sonidos, los colores, las hermosas imágenes que se mueven a la velocidad del rayo, los niveles, todo el... juego. Obviamente, te imaginarás que tal despliegue de luz y sonido tiene algo que ver con los ordenadores, ¿verdad?

Durante los últimos tiempos se ha hablado mucho de las maravillas de la N64. Es algo así como una computadora Silicon Graphics reducida al tamaño de una consola. El microprocesador o CPU está compuesto por un chip de 64 bits de tipo RISC que funciona a 93,75 MHz y un coprocesador Reality, otro chip RISC de 64 bits que mueve gráficos a 62,5 MHz. Juntos pueden hacer cosas tan raras como el *anti-aliasing*, el *mip-mapping* y unos efectos de sonido muy avanzados.

Otra cosa que probablemente sabrás: todos los complicados componentes electrónicos que hay dentro de tu elegante consola, tienen algo que ver con cierto tipo de programa almacenado en el cartucho que has comprado. ¿De qué clase de programa se trata? ¿Cómo ha llegado hasta allí? ¿Cómo lo han creado? ¿Qué tipo de secretos electrónicos se han aplicado a las ideas de los diseñadores para convertirlas en un juego de verdad? ¿En qué se diferencia el programa contenido en el cartucho de los programas que utilizábamos en los Spectrum y Amstrad de los años ochenta para proyectar mensajes idiotas en pantalla? ¿Eh? ¿EH?
Sería estúpido comenzar un reportaje como éste, con preguntas como éstas, si no tuviésemos intención de responderlas. Bueno, eso de responderlas... No nos dejemos llevar por el entusiasmo. Esto es un tema complicado, y lo único que podemos prometer es que hemos hecho todo lo posible por arrojar algo de luz sobre los aspectos más interesantes del desarrollo de juegos. Estuvimos hablando con uno de los equipos que la compañía DMA Design tiene en Silicon Valley (California), y vamos a compartir con vosotros algunos de sus secretos técnicos. Sírvete un café con leche y un paquete de donuts, instálate en la silla más cómoda que tengas y disponte a descubrir todos los misterios de la N64.

GO! GO!





Gráficos mágicos

Todas las consolas de juegos (incluyendo la N64) pasan la mayor parte del tiempo construyendo los gráficos que ves en la pantalla del televisor. ¿Qué sucede entre el momento en el que los programadores deciden que habrá un elefante verde y el instante en que el paquidermo irrumpe en tu sala de estar?

La N64 es capaz de generar auténticas maravillas visuales. Puede manejar simultáneamente un número enorme de objetos gráficos y someterlos a abundantes efectos para crear los mundos virtuales en los que jugamos. Sin embargo, aunque puede procesar las imágenes, no puede crearlas; después de todo, la consola no es más que un aparato construido cuidadosamente con metal, plástico y silicio: ¿Qué sabe la N64 sobre dinosaurios que pilotan karts o sobre personajes italianos bigotudos? Nada de nada. Alguien (o, más bien, muchas personas) tiene que dibujar los gráficos y pensar cómo variarán a medida que el juego progrese. ¿Cómo lo hacen?

La Nintendo 64 es una máquina Silicon Graphics en miniatura alojada en una carcasa de diseño que queda bien en una sala de estar, pero para programar los gráficos que decoran nuestras televisiones hace falta una de las nuevas estaciones Silicon Graphics. Y no es que éstas no queden bien con el jarrón de tu tía Tomasa, que ciertamente pega con todo, pero son un poco caras. Por lo tanto, lo más lógico es diseñar los gráficos en ordenadores Silicon Graphics. Y así lo hacen.

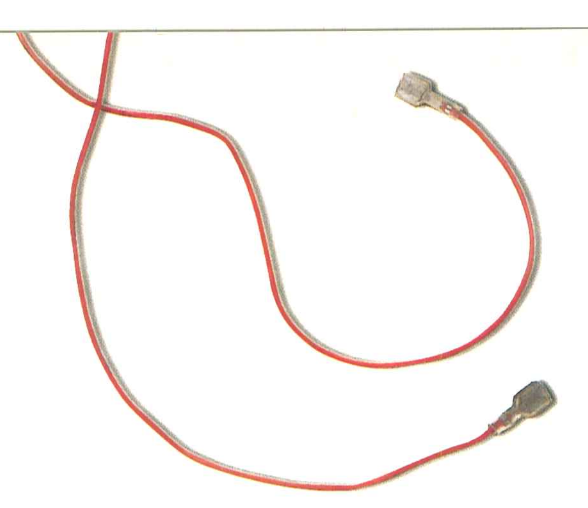
Para el modelado de polígonos 3-D, los diseñadores de la firma DMA utilizan un programa llamado Alias. Según dicen, este software es el tipo de programa de gama alta que la industria cinematográfica lleva años utilizando para crear los efectos especiales que hemos visto en películas como *Parque Jurásico* y *La Máscara.* Con este equipamiento, se diseñan y animan todos los personajes y objetos del juego.

Antes o después, los creadores quieren ver el aspecto que tienen sus geniales ideas en una N64, y es aquí donde entra otra vez en escena la alianza entre Nintendo y Silicon Graphics. Todas las estaciones de DMA están equipadas con emuladores N64 para que los gráficos puedan convertirse rápidamente a un formato que la consola comprenda, se carguen en el programa y se proyecten en pantalla tal y como aparecerían en un televisor. Si los diseñadores no están satisfechos con el resultado, pueden rehacerlo al momento, y no tienen que esperar a que aparezcan las primeras versiones del juego para estudiar si los gráficos funcionan, lo comprueban todo sobre la marcha.

No obstante, incluso en los actuales tiempos de gráficos 3-D superrealistas, el dibujo informatizado al viejo estilo tiene un lugar. La técnica tradicional de manipular imágenes píxel a píxel para crear mapas de bits es tan válida en el mundo N64 como lo era en el Spectrum; en DMA Design utilizan software más convencional, como el Adobe Photoshop (que también empleamos en *Magazine 64* para dibujar nuestras extrañas ilustraciones) y Dpaint para generar gráficos en mapas de bits, con los que se hacen las texturas y otros elementos del juego.

Por último, los desarrolladores poseen su propio software de edición de juegos, que tiene integrado un procesador de polígonos para hacer los paisajes (véase más adelante en el apartado **Construyendo un mundo**).

Cuando está todo modelado, dibujado, trazado y repasado, las imágenes se convierten a los formatos gráficos del juego, reciben nombres para que los programadores puedan manejarlos (a fin de que el programa pueda utilizar cada imagen en el momento apropiado) y, finalmente, se vinculan al código del juego. ¡Y ya está! ¿Ves qué fácil?.

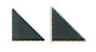


Algunas de esas extrañas prestaciones gráficas

Como nos gusta pasarnos de listos, antes hemos citado algunas expresiones como mip-mapping y anti-aliasing. Esta palabrejas tan misteriosas y sugerentes son algunas de las causas por las que la N64 se ha convertido en la «magia» de final del siglo. Sin embargo, en la práctica todo es un poco más prosaico de lo que parece.

Anti-aliasing

Cuando en una imagen digital se superponen dos bloques de colores distintos y contrastados, los bordes recortados de ambos pueden aparecer en la pantalla de forma demasiado obvia. Esto tiene que

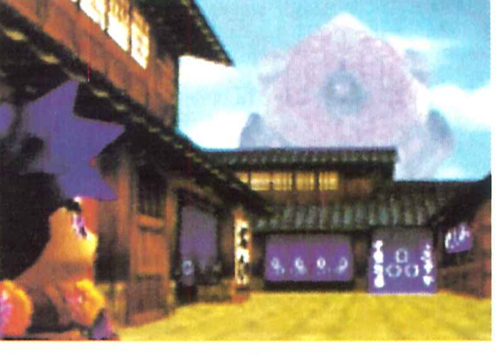


Sin anti-aliasing, las formas tienen unos bordes pixelados y recortados (izquierda).

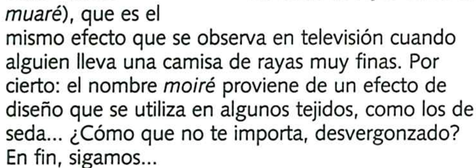
ver con el hecho de que cada objeto está construido a base de píxeles cuadrados, pero además hay otro factor: las frecuencias de las señales analógicas que utiliza el televisor o el monitor interfieren entre sí. Esto se denomina *aliasing,* y el resultado del *aliasing* es una imagen muy distinta a la que esperamos los usuarios modernos. O sea: que hay que hacer algo. ¿Eliminarlo tal vez? ¡Vas aprendiendo! Y para hacerlo utilizan (¿lo has adivinado ya?) el *anti-aliasing.* Los contornos de las formas se difuminan utilizando un filtro matemático cuando se dibuja la imagen en pantalla, y el resultado final es mucho más realista que una imagen a la que no se haya aplicado este tratamiento. Los bordes de los objetos 3-D se funden, haciendo parecer curvos los extremos de los polígonos y conjuntándolos de una forma mucho más natural. Así, la cara de Mario simula efectivamente una cara, y no un puzzle (como parecería en cualquier otra consola).
Los programas de dibujo por ordenador tienen esta capacidad desde hace años, pero sólo la N64 puede aplicar *anti-aliasing* en tiempo real cuando proyecta las imágenes, por lo que los mapas de bits y los polígonos que se mueven en la pantalla nunca sufren *aliasing.*

Mip-mapping

¿Qué diablos es eso? son las siglas de *multi in partem*, una expresión en latín que probablemente querrá decir algo así como «en muchas partes» (ha llovido mucho desde que estudiamos latín en 2° de BUP y, además, aprobamos copiando). La técnica del *mip-mapping* (cuyo nombre completo es nada menos que *tri-linear mip map interpolation*) sirve para cambiar el nivel de detalle de las texturas según la distancia a la que se hallan del observador, lo que hace aumentar considerablemente el realismo de las imágenes.
Como ya aprendimos en *Barrio Sésamo*, los objetos se hacen más pequeños cuando están lejos.
Cambiar la escala de una imagen no representa ningún problema para un ordenador, y puede hacerse muy rápido, pero surgen problemas cuando las texturas emplean colores muy contrastados y el objeto en cuestión está muy lejos o se visualiza desde un ángulo oblicuo. En estos casos aparece lo que se conoce como (léase *muaré*), que es el mismo efecto que se observa en televisión cuando alguien lleva una camisa de rayas muy finas. Por cierto: el nombre *moiré* proviene de un efecto de diseño que se utiliza en algunos tejidos, como los de seda... ¿Cómo que no te importa, desvergonzado? En fin, sigamos...
Para evitar este problema, la N64 permite que los programadores almacenen cierto número de



Gracias al mip-mapping, Goemon verás tan claras las cosas de lejos como de cerca.





Cuanto menor es la distancia a la que ves una textura, menor es su definición.

versiones distintas de cada textura, y decide por sí misma cuál de esas versiones va a utilizar en función de la distancia y el ángulo de visión sobre el objeto. Los diseñadores de DMA Design que trabajan en Silicon Valley, por ejemplo, utilizan seis versiones de cada textura con definiciones de 32 x 32, 16 x 16, 8 x 8, 4 x 4, 2 x 2 y 1x1 píxeles respectivamente.

Estas texturas están diseñadas, almacenadas y etiquetadas de forma que la N64 escoja la que quiera utilizar para proporcionar al espectador el mejor efecto visual posible.

Y hay más

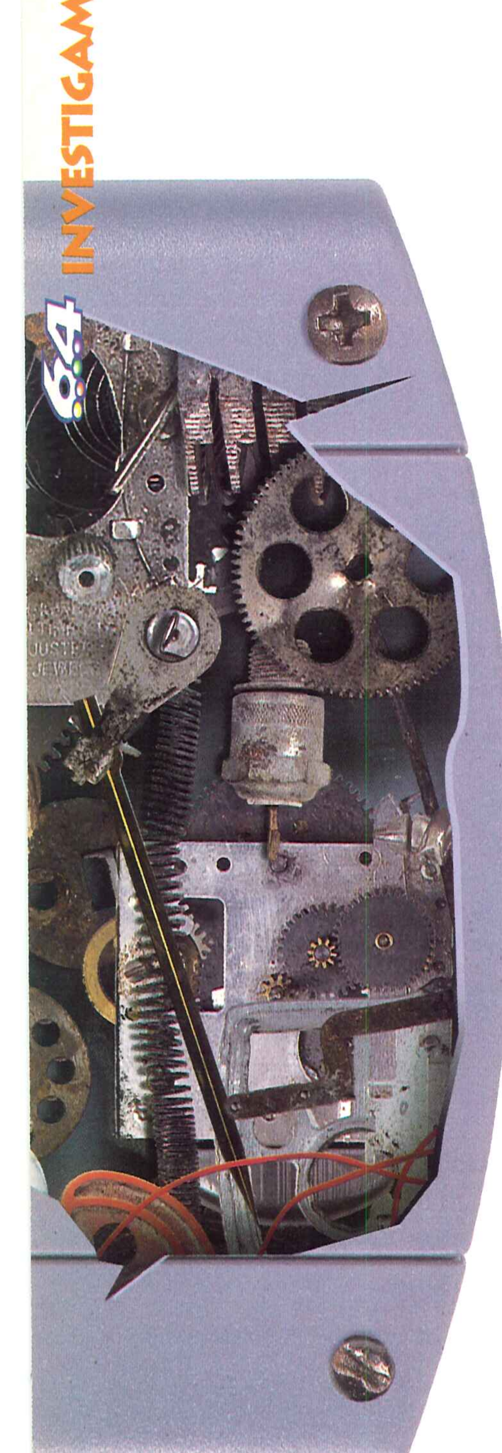
Eso no es todo. La N64 decide cuántos polígonos de un objeto tiene que mostrar (lo que se denomina «control de carga»), de tal forma que puede dibujarlos muy lejanos y pequeños, en lugar de hacerlos aparecer de repente cuando se encuentra con capacidad suficiente y disponible para dibujarlos a un tamaño razonable. De la misma forma, la consola ignora los polígonos que están fuera del campo de visión de la cámara (las partes traseras de los objetos, por ejemplo) para reducir su trabajo y conseguir que la animación sea continua e ininterrumpida.

También puede manejar reflejos de luz, aplicar texturas (*mapping*) sobre objetos 3-D, trabajar con las tonalidades Gouraud para que los polígonos planos parezcan curvados (ahorrándose los increíbles cálculos matemáticos que harían falta con superficies curvas) y crear efectos de niebla. Ninguna de estas prestaciones es invento de Nintendo, ya hace mucho que se emplean en los juegos para PC. Lo excepcional es que la N64 puede hacerlo por sí misma, es decir: que todas estas características están integradas en el hardware. Los juegos para PC pueden hacer todo eso, pero sólo desde el software, y la aplicación de todos estos efectos a cada uno de los pequeños objetos que aparecen en pantalla consume ingentes recursos de la CPU, saturándola de trabajo. La velocidad de imágenes por segundo se reduce de forma alarmante cuando se apilan todos los detalles en alta resolución, hasta el punto de resultar imposible pilotar el avión/coche/lo que sea porque a dos imágenes por segundo no ves lo que está pasando. La N64 no tiene este problema gracias al coprocesador, el chip *Reality*, que se ocupa de todo el trabajo gráfico, facilitando así la tarea de los diseñadores, que sólo tienen que decir a los programadores: «quiero que esto vaya desde aquí hasta allí». Y los programadores no tienen más que decir a la computadora: «Venga, hazlo» sin pasarse noches enteras ideando un algoritmo sofisticado.



Que no pare la música

Los juegos tienen que asaltar tanto tus oídos como tus ojos, como te sucedió cuando probaste Turok. Pero sin CD, ni lector de cassette, ni nada que se le parezca... ¿de dónde salen los ruidos de la N64?

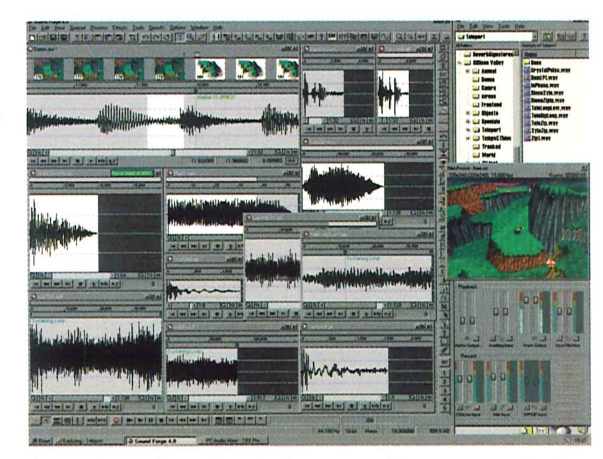


Valdría la pena detenerse un momento y tratar de recordar, en el sentido más amplio posible, qué es el sonido digital. Cada sonido viaja a través del aire en forma de ondas, es decir: fluctuaciones pequeñas y rápidas en la presión del aire. Eso ya lo sabíais... ¿verdad? Bueno, el caso es que la grabación analógica captura estas rápidas fluctuaciones de aire y las convierte en fluctuaciones de electricidad de voltaje variable. La señal eléctrica es el espectro de la onda sonora, con un voltaje que sube y baja de la misma forma que la presión del aire. Al convertirse el sonido en una pequeña descarga eléctrica, puede grabarse, manipularse o transmitirse a los altavoces. La grabación digital consiste en tomar instantáneas regulares y frecuentes de la señal y guardar el resultado de cada toma en forma de número. El resultado es una serie de pulsos eléctricos (de aquí la denominada técnica PCM o Modulación de Pulsos Codificados) que ofrecen una imagen de cómo cambia el sonido a lo largo del tiempo. Esas imágenes son las que se utilizan para reproducir el sonido (después de ciertas operaciones de filtro y manipulación, por supuesto).

El nivel de la señal en el momento de tomar la muestra se graba como un número (nota para los listillos: esto se denomina «cuantificación»). Naturalmente, cuantos más números haya donde escoger, mayor será el nivel de precisión con que se podrá grabar; y aquí es donde entra en juego la idea de «a más bits, más calidad». Si se emplea un número binario de 8 bits para grabar una señal, sólo hay 256 números posibles para cada muestra, y el resultado suena fatal. Cualquier muestra cuyo nivel se encuentre entre dos de estos valores posibles se redondeará al número más próximo y aparecerá un importante «error de cuantificación». Para reducir al mínimo este problema, se incrementa el número de bits por muestra. La N64 utiliza un sistema de calidad equivalente a la de un CD: 16 bits o, lo que es lo mismo, 65.536 valores posibles. Suena lo suficientemente parecido a la vida real como para ser indistinguible por el oído humano.

Por supuesto, si se puede grabar el sonido de forma digital también se puede sintetizar, y los ingenieros de sonido y música emplean una combinación de ambas técnicas para producir los efectos y la música de los juegos. El mundo de la música lleva años utilizando lo que se conoce como MIDI (Interfaz Digital de Instrumento Musical), que es una forma de grabar y comunicar toda una obra musical excepto el sonido, que se reproduce por medio de un sintetizador. Esto significa que se puede escribir una pieza musical y definirlo todo sobre su interpretación (la duración y el matiz de cada nota, además de algunos efectos) para después dárselo a alguien y que pueda reproducirlo en su sintetizador. Así se almacenan muchos menos datos que en una grabación de sonido, y se puede editar e interpretar de la forma que se desee con cualquier instrumento musical que el sintetizador esté preparado para emular. De esta manera, el kit que hay dentro de la N64 procesa sonidos grabados de forma digital, ondas sintetizadas que se traducen como datos de tipo MIDI. Aquí es donde se generan los espléndidos pitidos, silbidos, canciones y estruendos de los juegos.

En DMA Design utilizan el mismo tipo de instrumentos musicales que se pueden encontrar en un estudio de grabación. Un ordenador con un programa denominado Emagic Notator Logic está conectado a través de una interfaz MIDI a un sintetizador Peavey SP que, a su vez, está programado para emular a la N64. De este modo, las canciones son compuestas e interpretadas por músicos de verdad, a diferencia de lo que sucedía con los juegos clásicos, en los que eran programadores (una gente que suele carecer totalmente de oído musical) quienes componían las melodías. Los efectos de sonido se reproducen con un lector de Compact Disc que puede cambiar automáticamente 200 discos de efectos especiales (producidos por firmas como 20th Century Fox o Hanna-Barbera). Cuando han conseguido los sonidos que quieren, todo se transfiere de forma digital a una tarjeta de sonido Turtle Beach Pinnacle que está instalada en un PC Pentium equipado con el software de manipulación de audio Sound Forge. Todo el audio se modifica, se mezcla, se muestrea, se convierte y, en general, se depura hasta que se alcanzan los resultados deseados. Y después se inserta en el juego. ¡Así de simple!.



△ Aquí se está empleando el programa Forge para manipular varios sonidos distintos de un juego. Los sonidos están representados por esas líneas que parecen un electrocardiograma del director de Magazine 64 cuando se acerca el día del cierre de la revista y los colaboradores todavía no han entregado sus artículos.

Una de las características más fascinantes de la N64 es que puede «crear» música sobre la marcha. Por ahora, sólo *Diddy Kong Racing* ha utilizado esta prestación, pero estamos seguros de que serán muchos los seguidores de esta iniciativa: la idea es conseguir bandas sonoras que interactúen con la partida que se está jugando. En *Diddy*, la música suena más rápido cuanto mayor es la velocidad. Las posibilidades son prácticamente infinitas. Alucinante.

Cómo juntarlo todo



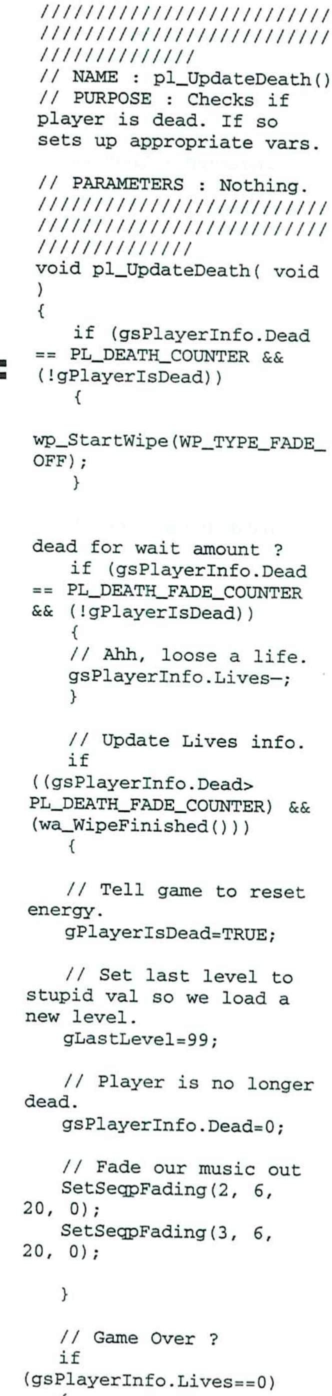
Los gráficos ya están diseñados y la música suena a la perfección. Ahora hace falta convertirlo todo en un juego: con controles, explosiones, puntuaciones y argumento. Y entonces es cuando los programadores huyen.

Un poco de historia: el primer programa informático completo fue escrito en 1835 por Ada Byron, condesa de Lovelace (e hija de Lord Byron, el famoso poeta británico que llevaba aquellas camisas con mangas enormes). Lo escribió en tarjetas perforadas, y habría funcionado en la denominada Máquina Analítica de Charles Babbage si éste la hubiera podido construir. Desde entonces (1835, una pasada) han existido muchos ordenadores, y aún más formas de programarlos. Las cosas parecieron retroceder un poco durante los años cuarenta, cuando aparecieron los primeros ordenadores electrónicos; y la idea de poner los programas en tarjetas perforadas desapareció en breve en favor de los interruptores, conmutadores y placas de conexión. Qué aburridos. Más tarde, los programadores comenzaron con eso tan entretenido de escribir todos los ceros y unos con los que se alimentaban los ordenadores. Había nacido la «programación en código máquina». Enternecedor.

El siguiente paso fue un gran progreso en su momento, pero tampoco parece una maravilla visto desde la perspectiva actual. Se trata del «lenguaje ensamblador», en el que se emplean abreviaciones y expresiones mnemotécnicas (bastante difíciles de recordar, por cierto) para referirse a las instrucciones de los programas. Estas expresiones después se ensamblan en el «código máquina binario». Más tarde, lenguajes como FORTRAN, COBOL y ALGOL utilizaron (y, de hecho, siguen utilizando) vocablos y expresiones en inglés para construir las instrucciones. Cuando el programa está acabado, se compila en «código máquina», y el ordenador intenta ejecutarlo. Estos lenguajes son más fáciles de utilizar porque resultan más fáciles de comprender para la gente normal, y no requieren un conocimiento profundo de cómo funcionan los ordenadores. Durante las últimas décadas se han desarrollado bastante otros lenguajes de programación de alto nivel, y casi todos ellos han encontrado una aplicación en alguna especialidad informática; uno de los que han fracasado totalmente es Pascal, una especie de broma cruel que era el lenguaje enseñado a los estudiantes de ingeniería en la Universidad (esta es la razón por la que ahora los ingenieros son el hazmerreír del mundo entero).
De todos aquellos lenguajes, uno de los supervivientes es «C»: éste no sólo tiene el mérito de haber llegado a dominar la escena de la microinformática desde que lo inventaron en los años 70, también merece especial reverencia por haberlo logrado con tan desangelado nombre, con el que Dennis Ritchie (su creador) lo bautizó. Se llama «C» porque, sencillamente, su predecesor se llamaba «B». Una imaginación espléndida, Ritchie. Para poner nombre a su sucesor, se empleó otro auténtico derroche de imaginación: C++. ¿Que no te parece creativo? ¡Al menos no se llamó «D»! Un diccionario de jerga hacker disponible en Internet (http://beast.cc.emory,edu/Jargon30/jargon.html) dice lo siguiente: «C suele describirse —con una mezcla de desdén y ternura que varía en función de quien habla— como un lenguaje que combina toda la elegancia y la potencia del «ensamblador» con toda su facilidad de lectura y mantenimiento. Podríamos, naturalmente, escribir un juego en «ensamblador», pero entonces no lo podríamos publicar hasta el año 2010». «C» puede ser un infierno, pero al compilarse en «código máquina» queda limpio y eficaz, y no tiene demasiados bucles de código redundantes o inútiles que frenen la velocidad del programa.
El código se puede compilar y comprobar en los mismos emuladores N64 que se emplean para los gráficos, y si funciona se organizan fiestas y reina la alegría y el jolgorio en el departamento de desarrollo. Por si hay que depurar o actualizar el código (o incluso tomar una parte para emplearlo en otro juego), es muy importante no tener que leer todas las líneas del programa para imaginar qué hace cada instrucción. Así que, como veis en la columna de esta página, la mitad del tiempo se invierte en escribir los comentarios (las líneas que empiezan con el símbolo //) para describir lo que hace cada línea. Como decimos los redactores: «si no lo entendéis es que no estamos haciendo bien nuestro trabajo».

Un poco de Silicon Valley

¿Qué pinta tiene el código C? Aquí hay un poco que DMA ha hecho en Silicon Valley para que os hagáis una idea.



```
////////////////////////////
////////////////////////////
//////////////
// NAME : pl_UpdateDeath()
// PURPOSE : Checks if
player is dead. If so
sets up appropriate vars.

// PARAMETERS : Nothing.
////////////////////////////
////////////////////////////
//////////////
void pl_UpdateDeath( void
)
{
    if (gsPlayerInfo.Dead
== PL_DEATH_COUNTER &&
(!gPlayerIsDead))
    {

wp_StartWipe(WP_TYPE_FADE_
OFF);
    }


dead for wait amount ?
    if (gsPlayerInfo.Dead
== PL_DEATH_FADE_COUNTER
&& (!gPlayerIsDead))
    {
    // Ahh, loose a life.
    gsPlayerInfo.Lives—;
    }

    // Update Lives info.
    if
((gsPlayerInfo.Dead>
PL_DEATH_FADE_COUNTER) &&
(wa_WipeFinished()))
    {

    // Tell game to reset
energy.
    gPlayerIsDead=TRUE;

    // Set last level to
stupid val so we load a
new level.
    gLastLevel=99;

    // Player is no longer
dead.
    gsPlayerInfo.Dead=0;

    // Fade our music out
    SetSeqpFading(2, 6,
20, 0);
    SetSeqpFading(3, 6,
20, 0);

    }

    // Game Over ?
    if
(gsPlayerInfo.Lives==0)
    {

gGameAction=GA_GAME_OVER;
    gNextWave = TITLEWAVE;

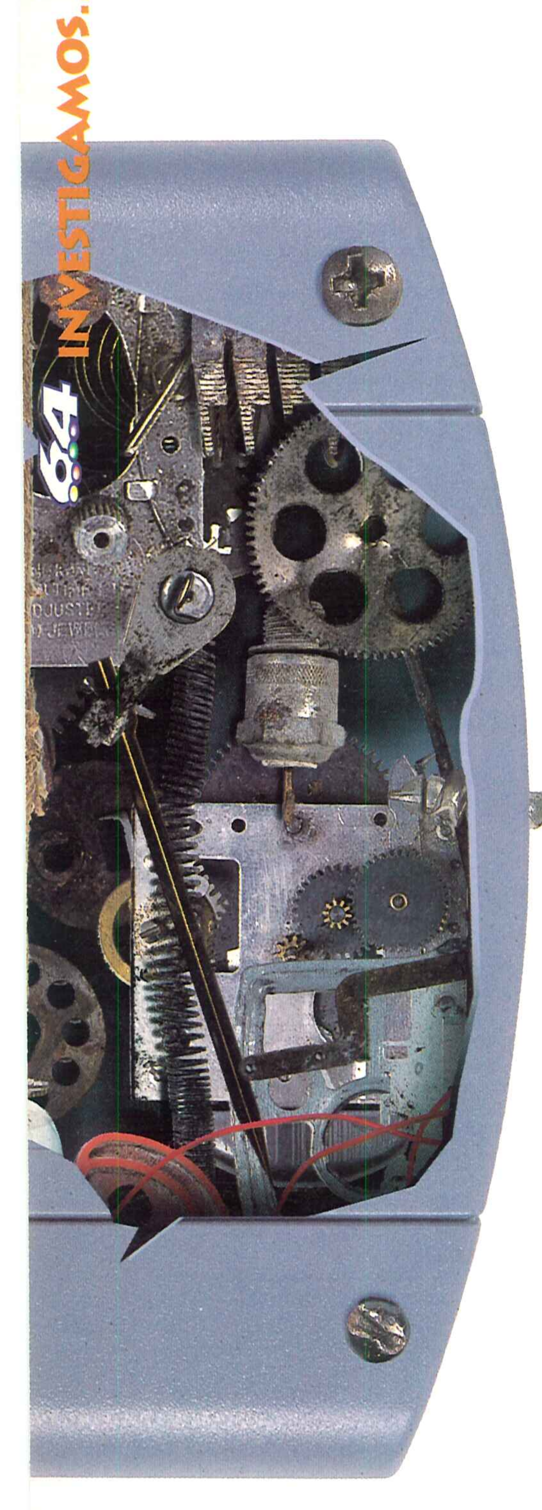
gStartLevel=gsPlayerInfo.L
evel;
    }
}
```





Construyendo el mundo

Así que los gráficos y el sonido ya están hechos y funcionan juntos como un juego. ¡Un momento! ¡Nos hemos olvidado de diseñar un mundo en el que tenga lugar la acción! ¡Rápido...!



Mientras en toda la oficina reina la excitación alrededor de los ordenadores carísimos que se utilizan para diseñar y programar, los niveles del juego se construyen en un pequeño rincón tranquilo decorado con muebles antiguos. Y hamacas. Aquí han enviado a paseo la alta tecnología y la calma preside el proceso creativo. Sobre los escritorios hay lápices de dureza HB y grandes hojas de papel blanco, y los escenarios del juego se diseñan SIN UTILIZAR ORDENADORES. Es asombroso que hoy día se diseñe algo, pero mucho más asombroso aún es que se diseñen cosas tan complejas como un juego. Y con un método tan rudimentario como dibujar sobre una hoja de papel..., con un lápiz. ¿Estamos de verdad en el siglo XX? Pero, como ellos dicen, si un nivel no se juega sobre el papel, tampoco se jugará en una pantalla, por lo que de entrada se ahorra tiempo y energía no intentando crear niveles que no tengan ninguna posibilidad de funcionar.

Para empezar, hay que tener un concepto de juego: una idea en la que basarlo todo. Hay diseñadores trabajando en los paisajes, objetos y personajes (animales, monstruos o lo que sea). Los músicos están componiendo la banda sonora y diseñando efectos de sonido. Hay un equipo de programación que trabaja en enlazar los gráficos y el sonido dentro del concepto del juego, asegurándose de que los malos se comportan como malos y que pasa lo que tiene que pasar cuando el jugador se cae, le muerden o le aplastan la cabeza. Pero incluso entonces, cuando parece que todo está hecho, aún quedan por diseñar los niveles individuales. Y eso es lo hacen con papel y lápiz.

Bueno, al principio lo hacen así, pero cuando están seguros de que el modelo funciona sobre el papel, conjuran de nuevo a la Alta Tecnología y se ponen en manos de SVEN, que no es ningún hechicero noruego con casco de vikingo, sino un programa de edición de gráficos. Suponiendo que todo lo demás funcione más o menos bien, SVEN puede emplearse para crear paisajes, ubicar objetos y colocar los malos del juego en los sitios adecuados. Cuando se ha hecho esto, SVEN puede generar el nivel e insertarlo en el conjunto para probarlo inmediatamente en uno de esos mágicos emuladores de N64 que sirven para todo. ¿Hay que hacer algún cambio? No pasa nada, no hay que separar el código y volver a programar todo el nivel. Basta con cambiar los parámetros en SVEN y retornarlo al emulador. Este programa es un verdadero monstruo: permite cambiar casi todos los ajustes de un juego desde el confort y la familiaridad de una interfaz gráfica agradable, sin necesidad de volver a ensuciarse las manos con toda esa tontería de los entornos de programación informáticos.



SVEN es un programa diseñado especialmente para crear juegos de ordenador. Sólo funciona en equipos cuya configuración tiene un precio monstruoso.

¿Eso es todo?

Más o menos, sí. Crear juegos para N64 es un trabajo complejo para expertos y requiere una cantidad de dinero que asusta. En los primeros tiempos de los juegos de ordenador, cualquier chaval con un Spectrum de 30.000 pesetas podía crear un juego con posibilidades de convertirse en *best-seller.* Y muchos chicos lo hicieron. Pero a medida que pasó el tiempo, las máquinas para usuarios domésticos empezaron a ser más caras, aunque seguían estando dentro del poder adquisitivo de muchos usuarios. Las cosas se hicieron más difíciles cuando llegaron las consolas de 16 bits, aunque para crear un juego de SNES o Mega Drive sólo hacía falta un PC y un emulador.

¿Y ahora? Para comenzar a trabajar en un juego N64 se necesita, al menos, una máquina Silicon Graphics; software de emulación N64; software de modelado 3-D y un paquete de manipulación de imágenes; software de tratamiento de audio, programas de creación MIDI, sintetizadores y una buena biblioteca de discos compactos de efectos de sonido; software de diseño de escenarios de juego; una copia de «C» con un manual; y tantos diseñadores, músicos y programadores con talento como puedas encontrar. Y todo eso antes de ponerse a pensar en el juego.

La industria de los videojuegos ya no es un hobby para entusiastas de la informática. Hay quien lamenta que cada vez haya menos desarrolladores independientes de juegos que produzcan títulos innovadores en su tiempo libre, pero es el precio que tenemos que pagar por las maravillas técnicas de hoy. Con suerte, los desarrolladores independientes más afortunados pueden contar con que hay compañías (DMA Design o Rare, por ejemplo) que tienen el capital necesario para invertir en las herramientas y el personal necesarios para entrar en el desarrollo de juegos como éstos. Al menos, de ellos se puede esperar que sean personas interesadas en los juegos, y no ejecutivos que sólo se preocupan por los balances financieros de un juego hecho con prisas. Esperemos que siga funcionando así.





En Magazine 64 hemos adiestrado a un sabueso para que detecte los trucos que te ayudarán a pasar las pantallas más difíciles de tu juego predilecto. «¡Guau, guau!» Vaya, parece que ha encontrado uno... ¡Ya vamos, Florencio!

Extreme G

Unas pocas trampas para los pilotos de alta tecnología del futuro:

- Introduce tu nombre como «roller» (en minúsculas) y te convertirás en una roca.
- Introduce tu nombre como «fisheye» (minúsculas) y conseguirás una perspectiva en ojo de pez sobre una carrera súper rápida.
- Introduce tu nombre como «banana» (minúsculas) para disfrutar constantemente de derrapes potentes.
- Introduce tu nombre como «uglymode» (minúsculas) y verás los gráficos con menor definición y píxels más grandes.
- Introduce tu nombre como «antigrav» (minúsculas) para correr sobre el techo con los controles invertidos.
- Si completas el primer escenario en Extreme, tendrás una nueva moto llamada Roach a tu disposición. Complétalo en el último y accederás a otra denominada Neon.
- Si completas el último escenario de Extreme con una moto normal, dispondrás de niveles extra.



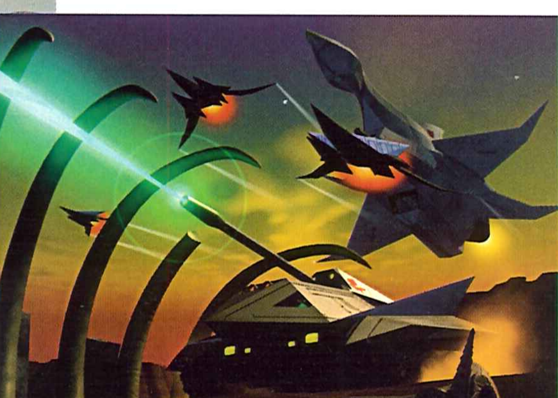
- No obstante, si no quieres molestarte en hacer todo esto, limítate a introducir el password 51GG95 y tendrás todos los circuitos y la moto Roach.





LYLAT WARS

- Al enfrentarte a Andross en la ruta difícil, gira primero a la derecha y después a la izquierda. Conseguirás una vida extra. Si mueres luchando contra Andross, repite el truco y tendrás infinitas vidas adicionales.
- En Aquas es posible conseguir 27 puntos derrotando a Oyster Boss: cuatro «hit+3» por los tubos de arriba y un «hit+10».
- Acaba Katina para que Bill te ayude. Selecciona «Change Path» para el Sector X. Cuando tomes la ruta con el salto (hacia el Sector Z), si todos tus hombres de apoyo están vivos, Falco te pedirá que destruyas las puertas. Slippy y Peppy te ayudarán a hacerlo, junto con Bill, que te habrá seguido a pesar de que antes habíais separado vuestros caminos.
- Si vas en formación con Peppy, Falco y Slippy cerca del final del Sector Y, ¡consigues una vida extra!



ALRESCATE

Cómo llegar a ser un especialista en Diddy Kong

Es evidente que Diddy no es uno de esos juegos cuya dificultad aumenta uniformemente a medida que superas fases, pero hay muchísimas tretas y trucos que son esenciales para ganar en los niveles superiores. Es importante demostrar destreza al volante de conducción en los tres vehículos. Los Impulsores, por ejemplo, no son tan sencillos como parece y tampoco está tan claro cómo acabar el juego.

Hemos preparado una guía en dos entregas donde te explicamos todo lo que tienes que saber para terminar felizmente *Diddy Kong* y ganar así los dos personajes extra. Te ayudaremos a llevar a cabo con éxito las tareas más arduas y te conduciremos hasta la confrontación final con Wizpig. Llegarás hasta allí con la sonrisa vacilona de quién ha sabido extraer todo el jugo a este deslumbrante cartucho.No se contemplan en esta guía las competiciones Time Trial, las batallas multijugador y la Aventura Dos en modo espejo, aunque prometemos destapar sus secretos en números venideros de Magazine 64.



CÓMO DOMINAR... T

Girar con el Kart

Dos técnicas que se debem dominar con el kart.

Girar con el freno
Si pisas el freno mientras aceleras podrás tomar curvas más cerradas.





Girar con el freno lateral
Para desplegar el máximo potencial de giro (con la consiguiente pérdida de velocidad), mantén pulsado el botón lateral y el acelerador y aprieta levemente el botón de freno mientras giras. Con esta técnica podrías virar hasta dentro de una cáscara de nuez.

Girar con el avión

También hay dos importantes técnicas que se debem dominar con el avión.

Girar ladeado
Si mantienes apretado el botón lateral mientras giras, se inclinan las alas y el avión se ladea. Esta técnica no es recomendable para giros delicados.





Girar con el freno lateral Es casi lo mismo que con el kart. Es mejor utilizarlo sólo para los giros más cerrados.

Rotaciones y tirabuzones
Si aprietas dos veces el botón lateral ejecutas rotaciones o loops, según la posición del mando analógico. Si mantienes pulsado el botón lateral en el segundo toque, aumenta la profundidad del loop. En nuestra opinión se trata de un movimiento tan divertido como inútil.

Girar con el hovercraft

No, no es coser y cantar

Girar con rebote
Si giras demasiado bruscamente con el mando analógico, tu hovercraft frenará del todo. Para evitarlo, practica inclinaciones leves del mando en cuestión mientras pulsas repetidas veces el botón lateral de rebote.



TÉCNICAS DECISIVAS EN DIDDY KONG

Bananas

Es fácil: cuantas más tengas, más rápido irás. A medida que avanzas en el modo Aventura adquiere más importancia recoger bananas mientras corres, y pronto te das cuenta de que es la única forma de estar en el grupo de cabeza. En el Time Trial tendrás que seguir un estricto régimen de bananas para poder alcanzar los mejores tiempos de vuelta.





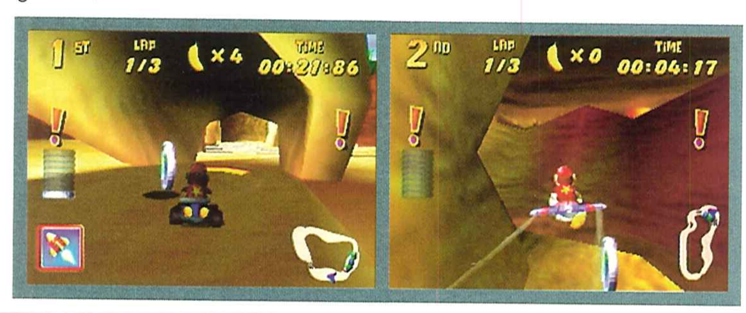


Coin Challenges



Las Coin Challenges se celebran tras haber ganado al jefe de un Mundo por primera vez. El objetivo es recoger ocho monedas de plata por los alrededores de la pista y acabar la carrera el primero. Cuanto más difíciles son las pistas, más difícil es pillar las monedas. A continuación te damos algunos consejos al respecto:

- Compite en la Coin Challenge un par de veces, así te aprenderás dónde se encuentran las monedas. Algunas están muy bien escondidas.
- La táctica más efectiva consiste en recoger el mayor número de monedas en la primera vuelta, y tenerlas ya todas al finalizar la segunda. Sin embargo...
- Si te quedas muy rezagado en la Coin Challenge, es casi imposible recuperarse. Por eso, debes procurar estar siempre entre los tres primeros. Eso significa que...
- Tienes que practicar la recolección de bananas a la vez que la de monedas. Algunas bananas caen en manos de tus contrincantes, otras no. En la primera vuelta, intenta llegar antes que ellos a las bananas que ambicionan, y recoge el resto en la segunda o incluso en la tercera vuelta.
- Pagemill Planes, Greenwood Village y Spaceport Alpha harán que te acuerdes de los familiares difuntos de los desarrolladores. ¡Guarda la compostura, caramba, que ya eres grandecito!



Impulsores

Los impulsores son las cuadrículas rojas y amarillas que aparecen en los circuitos de karts y hovercrafts, o bien los aros rojos y amarillos de las carreras con avioneta/hovercraft.

Impulso Púrpura

Se activa cuando pasas sobre un impulsor mientras aceleras. Tiene poca potencia.

Impulso verde

Se activa cuando pasas sobre un impulsor sin acelerar. Es muy poderoso, pero se consume muy rápido si pisas el acelerador inmediatamente. Para sacar el máximo partido de un impulsor, pasa sobre él sin acelerar y manténte así hasta que el humo multicolor aparezca en la parte trasera de tu kart.






Los retos Taj

Taj tiene una carrera para cada uno de tus tres vehículos. Cada carrera es una oportunidad de ganar un Globo Dorado. Las pruebas transcurren en Adventure Island, y consisten en seguir las banderas flotantes con la N de Nintendo. No se tienen que derribar todas las banderas para mantenerse en carrera, pero si intentas atajar, quedarás descalificado.



Salidas a toda velocidad

Hay dos maneras de salir embalado

Salida a velocidad

Empieza a acelerar un rato antes de que el juez dé la salida. La parte trasera de tu kart se encenderá con una llama amarilla.

Salida a gran velocidad

Pisa el acelerador justo un instante antes de que se dé la salida y conseguirás un arranque espectacular, con una llama azul detrás de tu kart. Dominar esta salida es esencial para obtener buenos tiempos en Time Trial.



POWER UPS

En general es mejor no activar los power-ups de Diddy Kong (excepto para la conversión de misiles convencionales en rastreadores). Los aceleradores (azules), los misiles (rojos) y los imanes (arco iris) son los power-ups que recomendamos. Las manchas de aceite (verdes) sólo son útiles para sabotear los impulsores que ya has utilizado.

GO! GO!

CÓMO... CONSEGUIR 39 GLOBOS DORADOS

Tu objetivo prioritario en Diddy Kong Racing es recoger 39 globos dorados de Adventure Island. Una vez que lo hayas conseguido, el Wizpig de roca gigante de Adventure Island se abrirá y podrás volar hacia su interior. Si encuentras y vences a Wizpig accederás a la secuencia del final del juego, a los créditos y a un código que podrás introducir en la pantalla de códigos

OBJETIVOS

- Objetivo de globos dorados: 39
- Globos por ganar carreras: 16
- Globos por ganar las Coin Challenges: 16
- Globos desperdigados en Adventure Island: 4
- Globos ganados en las Taj Challenges: 3
- Otros objetivos: ninguno

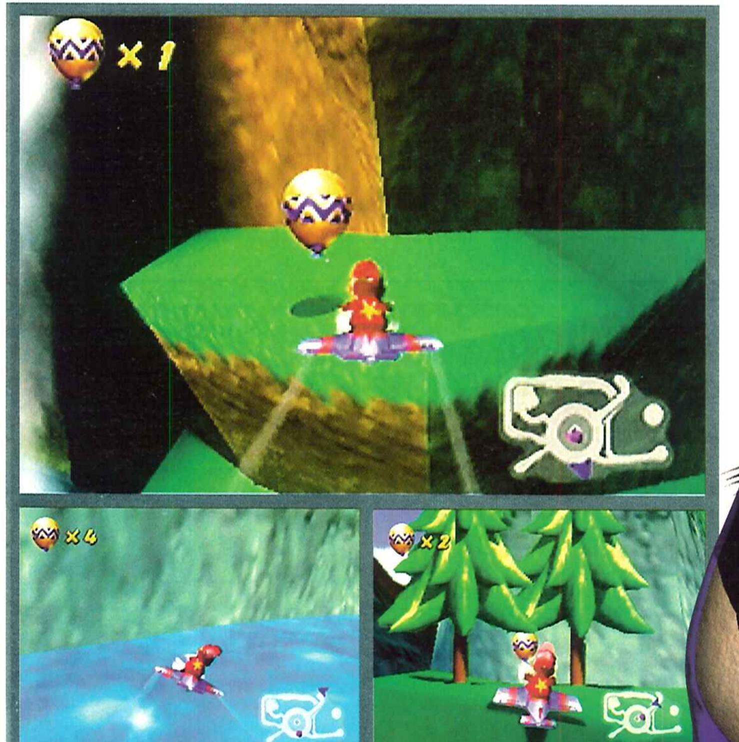
Objectivo 1: Recoge globos en Adventure Island

Consejos




El mejor vehículo para recoger los globos es el avión. Al principio de la partida, vete directo a Taj y pídele que te ponga en el avión.

- Globo 1: Al entrar en el Dino Domain.
- Globo 2: Flota en un saliente entre las dos cascadas.
- Globo 3: Debes sobrevolar la parte nevada de Adventure Island y abandonarla por la salida que hay sobre la pequeña cascada. Planea junto al riachuelo y verás el tercer globo sobre una plataforma a la derecha, justo antes del final.
- Globo 4: Flota en mar abierto, después de Sherbet Island, a tu izquierda.



Objectivo 2 : Beat Dino Domain

Entrada: Sube la rampa desde el centro de Adventure Island



- Si recoges todos los globos de Adventure World podrás completar Dino World sin tener que visitar otro mundo.
- No dejes de pisar el acelerador mientras uses los aceleradores contra el jefe. Así pasarás al otro lado de la montaña.
- Después de derrotar al jefe, sal de Dino World y acepta el primer envite de Taj. No es más que una carrera alrededor de la isla que te hará ganar otro globo dorado.
- Las Coin Challenges son bastante fáciles. Sólo hay monedas difíciles de cazar en Fossil Canyon (pasa por los dos impulsores para saltar sobre el lago en pos de dos monedas) y en Hot Top Mountain (la octava se esconde a la vuelta de la primera esquina, justo al principio).
- Cuando hayas vencido al jefe por segunda vez, sal de Dino Domain y acepta el segundo reto de Taj: el del hovercraft. A estas alturas ya deberías tener 14 globos.



Objectivo 3: Ganar en Snowflake Mountain

Entrada: Con el avión sobrevuela el saliente y pasa todo recto por la puerta grande



● Has acumulado suficientes monedas como para completar Snowflake Mountain.

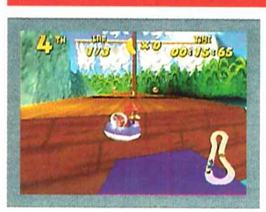
● La prueba más dura es Snowball Valley. Toma el camino de la derecha y hazte con nueve bananas. Ve hacia la izquierda en la primera vuelta de Snowball Valley para recoger un acelerador y tres bananas, y en la segunda vuelta elige la derecha y repite la operación. Debes pasar por todos Impulsores que se crucen en tu camino.

● La carrera con el jefe Walrus es la más fácil de todas. Toma el acelerador a mitad del descenso. De este modo, podrás liderar la prueba hasta el final.

● Las Coin Challenges más difíciles son: Everfrost Peak y Snowball Valley. En estas pruebas es vital tener una buena reserva de bananas para mantener el liderazgo.

● Cuando hayas ganado al jefe por segunda vez, sal de Snowflake Mountain y acepta el desafío final del Taj. Cuando lo hayas ganado tendrás 23 globos.

Objectivo 4: Ganar Sherbet Island



Entrada: Por la puerta que hay en la pequeña isla próxima al faro

● Las dos pruebas con el hovercraft son fáciles de ganar si sigues nuestros consejos de conducción. Usa la ballena para atajar en la prueba contra el barco pirata en Whale Bay.

● Las Silver Coin Challenges para hovercraft son bastante fáciles. Toma la mitad de las monedas en la primera vuelta y las cuatro restantes en la segunda.

● En Crescent Island hay algunas monedas escondidas. La primera se halla sobre la escotilla del barco pirata. La segunda, en el pequeño atajo de la última curva.

● La ruta que hay a mano izquierda, al principio de Crescent Island, es con diferencia la más rápida. Úsala en la primera y la tercera vuelta, y en la segunda recoge las Monedas de Plata que hay en la ruta de la derecha.

● Ganar al Pulpo es bastante difícil. Si alcanzas la máxima potencia en la salida te pondrás en cabeza, pero te costará conservar esta posición. Por eso es mejor que te mantengas detrás y recojas dos globos de misil. Dispara el misil dirigido en la recta final de la primera vuelta y mantén la posición un par de vueltas más.





Objectivo 5: Ganar en Dragon Forest



Entrada: Detrás de la cascada de la izquierda, a la izquierda del Wizpig de piedra en el centro de Adventure Island.

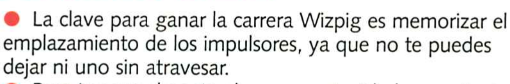
● Ganar las cuatro carreras no debería costarte mucho. Si practicas en Greenwood Village y en Windmill Plains, te será mucho más fácil superar las Silver Coin Challenges.

● Utiliza los aceleradores en los tres claros para adelantar al jefe Dragón. Si te pones en cabeza al final de la primera vuelta, un vuelo estable te hará ganar la carrera.

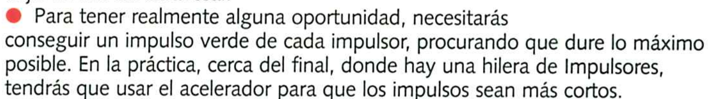
● Windmill Plains es una de las Coin Challenges más difíciles. La clave es no dejar que ningún competidor pase a la cabeza, porque sino te será imposible atraparlo. Ésta es quizás la única carrera donde es mejor dejar monedas para última vuelta.

● Greenwood Village es otra Coin Challenge bastante difícil. Es vital tener buenas reservas bananeras y barrer todos los impulsores que se te pongan a tiro. La última moneda se esconde en una pequeña desviación a la izquierda, tras el segundo túnel.

● En la carrera del último jefe es cuestión de volar bajo y usar los aceleradores en los claros. Cuando hayas acabado en Dragon Forest deberías tener 39 globos.



Objectivo 6: Ganar a Wizpig



Entrada: A través de la bocaza de Wizpig en el centro de Adventure Island.

● La clave para ganar la carrera Wizpig es memorizar el emplazamiento de los impulsores, ya que no te puedes dejar ni uno sin atravesar.

● Para tener realmente alguna oportunidad, necesitarás conseguir un impulso verde de cada impulsor, procurando que dure lo máximo posible. En la práctica, cerca del final, donde hay una hilera de Impulsores, tendrás que usar el acelerador para que los impulsos sean más cortos.





CONTINUARÁ...

GOLDENEYE 007

Las preguntas se multiplican

Es más que probable que, después de jugar 5 minutos con GoldenEye, te hayan asaltado más dudas que a una novicia en un vestuario masculino. Aquí aclaramos las más frecuentes, incluso aquellas que nos han tenido atascados a nosotros durante horas.

P En el primer nivel (Dam) no puedo pasar de la verja cerrada, donde está el camión parado. ¿Qué hago?

R Justo a la derecha de la verja hay un interruptor con una luz roja y verde. Ponte frente a ella y usa B para activar el mecanismo de apertura. ¡Ah!, y cuidado con el tipo del fondo a la izquierda: en cuanto te vea, irá corriendo a activar la alarma...

P He encontrado el tren en el depósito (nivel 14), pero no he podido entrar en él.

R El tren tiene dos dobles puertas que no son difíciles de encontrar. Ponte frente a ellas y usa B para entrar. Aunque habrá guardias dentro, la misión finaliza en el instante en que logras entrar. Es fácil.

P ¿Y dónde tengo que poner el Covert Modem?

R Después de pasar el camión parado hay una valla: ábrela y camina hasta el fondo de la casa de guardia, al otro lado de las rejas. Allí encontrarás unos cuantos barriles de combustible que apenas dejan ver una pequeña pantalla de ordenador en la pared. Acércate, selecciona el Módem de tu lista de objetos, apunta a la pantalla del ordenador y dispara. Así de fácil.

P ¿Cómo puedo abrir las puertas de seguridad del segundo nivel (Facility)?

R Sólo podrás hacerlo mediante dos ordenadores que hay en la habitación situada justo entre las dos salas a las que quieres acceder. Acércate a uno, pulsa B y sal corriendo antes de que la puerta que acabas de abrir se cierre. Si sobrevives y consigues salir de allí, repite el procedimiento para la otra sala cerrada.



P ¿Cómo se desactiva la antena parabólica de comunicaciones en la cuarta misión (Surface)?

R Desde el principio, ve recto por el camino. No te desvíes por ninguna vereda hasta que encuentres un cruce en forma de T; entonces verás la parabólica enfrente. Camina por la nieve hasta alcanzar el edificio. Entra por la puerta doble y sigue recto. Sube las escaleras y cruza la segunda puerta. Delante de ti habrá un ordenador. Ve hacia él y aprieta B para desactivarlo. ¡No lo dispares!

P En la Misión 5 (Bunker), ¿cómo puedo fotografiar la pantalla de vídeo? y ¿como se analiza la llave GoldenEye?

R Al comenzar la misión ya posees una cámara y un analizador. Tienes que activar el modo pausa con Start y pulsar derecha para ir a la lista de objetos. Los encontrarás al final. Para tomar la foto, selecciona la cámara en el menú de objetos, sitúate delante de la pantalla de vídeo de la sala principal y utiliza el botón Z. No obstante, después tendrás que usar A para empuñar un arma, porque estarás rodeado... Para duplicar la llave GoldenEye, ve a buscarla primero al escritorio, selecciona el analizador y pulsa Z. Entonces aparecerá el mensaje «llave analizada». Vuelve entonces al escritorio y deja la llave original donde estaba.

P En la sexta misión (Silo), ¿dónde está el satélite que tengo que fotografiar y cómo puedo obtener los datos telemétricos jugando en el nivel de Agente Secreto?

R Para conseguir la cinta de DAT que contiene los datos telemétricos tendrás que llegar a la habitación 4-K2, que es la tercera habitación de combustible. Al entrar, un científico que está justo a la derecha te entregará la cinta. El satélite se halla en la habitación 4-A1, que es la cuarta habitación de combustible. Parece un cilindro plateado con paneles solares azules. Fotografíalo con la cámara de tu menú de objetos.

P ¿Dónde puedo encontrar a Janus en la misión 10 (Statue)?

R Después de hablar con Valentín, abandona el contenedor donde le encontraste y ve hacia la derecha. Sigue la pared hasta que encuentres un agujero en la valla. Pasa por él y continúa recto hasta encontrar una estatua de Lenin. Al tocar la estatua, Janus y sus hombres aparecerán detrás de ti.

P En el mismo nivel, Natalya siempre se muere al final. ¿Qué hago mal?

R Es porque te acercas armado a los guardias. Si te diriges hacia ellos desarmado, te capturarán y completarás la misión.



Nivel 5

Si te encuentras en las celdas de la segunda pantalla Búnker, con nivel Agent ó 00 Agent, ningún guardia de los que te persigan podrán dispararte a través de los barrotes, mas tú a ellos sí. Intentarán abrir la puerta pero, mientras tú no la abras, no podrán hacerte daño. Quédate y dispáralos desde tu posición hasta que todos estén muertos. Así resulta mucho más sencillo.

Nivel 14

Para conseguir una pistola RCP-90 en el nivel 14 (el del tren), dispara a las dos últimas cajas del primer vagón. Bueno, eso en el caso de que tengas tan poco estilo como para ir por la vida de simple Agente. Si tienes algo de amor propio y vas de Agente Secreto ó Agente 00, lo que encontrarás será un Dostovoi... ¿Cómo que no sabes qué es eso? ¡Cuánta incultura! ¡Es un famoso autor ruso, a ver si estudias!

Nivel 17

En las cavernas hay cajas de madera. Si las disparas, explotan (manténte alejado) y te dan algunos cargadores. Sin embargo una de ellas, en la habitación principal (con la radio situada ingeniosamente junto a la sustancia explosiva), contiene algo diferente. Es una de las de la derecha, a la entrada, cerca del guardián. Dispara a las otras para obtener la munición antes que a ésta. Luego abre fuego contra las que están sueltas, después contra las pequeñas y, entonces, contra la caja en cuestión. Liberará dos computadores (paradójicamente más grandes que la caja). Si los destruyes, obtendrás dos rifles de asalto AR-33, una de las combinaciones armas más poderosas, versátiles y útiles de todo el juego. ¡Pero hazlo todo en ese orden!

Nivel 9

Cuando hayas salido de la celda y eliminado al guardia, quédate sobre los barrotes que cubren el pozo. Hay un pequeño cuchillo en el fondo; utiliza el imán del reloj para disparar sobre él (con cada blanco, el cuchillo subirá un poco). ¡Ahora tendrás cuchillos para matar a los guardias sin hacer ruido!

P **Cuando he rescatado a Natalya de los guardias en la sala de archivos militares del nivel 10, ella se escapa. ¿Dónde la puedo encontrar después?**

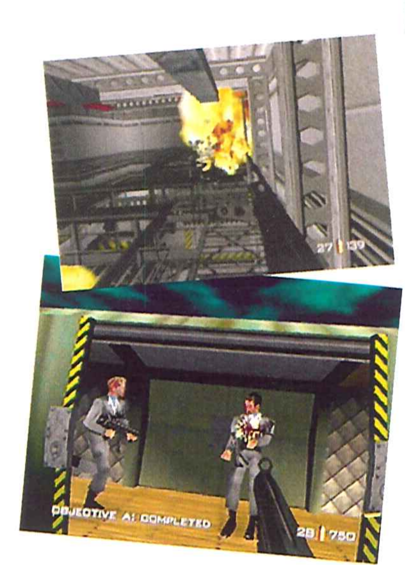
R Cierto. Tras rescatarla, Natalya tiene la manía de dejarte plantado. Típico de las chicas guapas. Tranquilo: sólo puede ir a uno de estos dos sitios: a la tercera sala de interrogatorios (cerca de donde has empezado el nivel, en el piso de arriba) o al ático (sal de la habitación desde el punto donde rescataste a Nataly, gira a la derecha y sube las escaleras que hay en una esquina). Una vez que la hayas encontrado, vuelve a la habitación del balcón, recórrelo hasta el final, baja las escaleras, sal por la puerta del fondo y entra por otra que hay a la izquierda. Abre las ventanas a tiros y sal por cualquiera de ellas para completar la misión.

P **¡La pantalla de la jungla es demasiado difícil! ¿Cómo demonios mato a Xenia?**

R Hay diversas maneras de deshacerse de la Muslos de Acero. Intenta caminar por el puente hasta que ella te dirija la palabra. Entonces retrocede rápidamente hasta el principio de éste y usa la AR-33. Procura apuntar a la cabeza: le harás más daño. Otro sistema que funciona de miedo es atiborrar el puente de minas control remoto y hacerlas estallar cuando intente escapar. Pero si a esas alturas andas más bien escaso de munición, quizás te convenga saber que disparando en diagonal ella no puede devolverte los disparos.

P **Tengo problemas para proteger a Natalya en la pantalla Control, nivel 16.**

R Éste es uno de los niveles más difíciles del juego. No hay manera de garantizar la seguridad de Natalya, que parece atraer a las balas. La manera más fácil que hemos encontrado de salir de este embrollo consiste en destruir los escritorios (menos el que ella está utilizando, claro) antes de abrir la puerta por la que tenéis que salir. Esto te proporciona un campo de tiro muy amplio. Mientras Natalya trabaja, has de situarte detrás de ella, de espaldas a la pared. De esta manera, sólo tienes que girar a derecha o izquierda para matar a los guardias que vayan viniendo por las escaleras. Usa el punto de mira para acabar con los guardias lo antes posible, y apunta siempre a la cabeza: ganarás tiempo y estarás siendo ecológico.



P **Ya he desactivado los frenos y he rescatado a Natalya, pero... ¡ahora no sé cómo salir! ¿Todas las puertas están cerradas?**

R ¿Pero lo que querías no era entrar? A ver, pesado... Cuando entres en la habitación con Natalya, mira abajo a la izquierda y verás un panel soldado al suelo. Mientras ella busca el pasaporte de Boris (para algo tenía que servir esta chica), tú tienes que deshacer las soldaduras de ese panel con tu reloj láser. Cuando tengas el pasaporte (aparecerán las palabras «OBJETIVE COMPLETE» en una esquina de la pantalla). Deslízate por el agujero y corre hasta el final del tren, esquivando las balas hasta que la misión (o tu existencia) termine.

P **¿Cómo puedo matar a Trevelyan en el nivel 18 (Cradle)?**

R Para acabar con Trevelyan, después de destruir el ordenador, síguelo y dispárale desde la menor distancia posible. Si continúas disparando, el muy chulo te dirá: «Acaba el trabajo, James... si puedes». Entonces desaparecerá debajo de la plataforma, desde donde intentará escapar por un agujero que hay en el suelo. Síguelo y, una vez te encuentres en la plataforma circular, dispara más y más hasta que se desplome como un saco de... Hasta que se desplome.



CONSEJOS GENERALES

● Usa siempre el punto de mira, a menos que juegues en las primeras pantallas y con nivel de dificultad Agent. Si apuntas acertarás más y matarás más rápido.



● Tira siempre a la cabeza: es donde más duele.

● El juego resulta mucho más divertido si avanzas despacio y con cautela. Lo de ir corriendo y masacrando al por mayor está muy bien, pero se acaba bastante rápido: o te pasas la pantalla sin saber cómo lo has hecho, o te matan en cuestión de segundos... Esto último es lo más frecuente.

● Los niveles ocultos (el azteca y el egipcio) sólo están disponibles si antes te pasas el juego en los niveles Secret Agent y 00 Agent respectivamente. O sea, que te queda un rato para viajar a Egipto.

● La paciencia es el método más rápido para completar los niveles. No temas tomarte bastante tiempo para decidir algo; medita cada paso que das. Más vale perder un minuto en la vida que la vida en un minuto.

● Cuando no sepas qué hacer... piensa. Que nada ni nadie te pille desprevenido. Si ves una alarma, aunque no haya nadie por allí, destrúyela. Es bastante desagradable que las sirenas de alerta roja empiecen a sonar y aparezcan 200 tipos armados hasta los dientes cuando sólo te quedan 10 balas, por ejemplo. Y lo mismo te decimos respecto a las cámaras, los guardias que no te han visto al pasar y hasta los bocadillos de chistorra: NO TE FÍES.



DIRECTORIO

La guía con todos los juegos analizados en Magazine 64

ENTIÉNDEME

- **El nombre del juego** → ADIVINA QUIÉN SOY
- **El distribuidor** → Calabaza
- **El desarrollador** → Hello! Ween
- **Un resumen de nuestro análisis**
- **Trucos y consejos para sacar el máximo provecho del juego**
- **La puntuación** → 1%
- **El número en el que fue analizado** → 0
- **Cuánto vale** → 0000

ADIVINA QUIÉN SOY

Calabaza/Hello! Ween 0000 | 0 ● 1%

No te pases noches enteras buscando: en nuestro Directorio te proporcionamos una breve reseña y los datos imprescindibles sobre todos los títulos que han sido analizados en *Magazine 64*. Cada mes actualizaremos los precios y revisaremos las puntuaciones, que subirán, se mantendrán o caerán dependiendo de la calidad de los nuevos títulos que vayamos examinando.

● Toma el cartucho y tíralo por la ventana sin dilación.

AUTOMOBILI LAMBORGHINI

SPACO/TITUS 13.990 | 1 ● 67%



Un buen cartucho, con una gran variedad de modos de juego y unos gráficos muy elaborados. La opción multijugador es estupenda y apenas le hace perder frames por segundo. ¿Por qué sólo un 67%? Porque Titus, en su afán por reproducir una conducción realista, no trabajó en absoluto la sensación de velocidad. Además, los coches (que son bastantes pero se conducen exactamente igual) son difícilmente controlables con el pad.

● En boxes, mueve enérgicamente el stick analógico para que tu equipo trabaje más deprisa. Procura hacerlo en círculos, no de lado a lado.

CHAMALEON TWIST

Infogrames/Ocean 10.990 | 1 ● 70%



¡Qué perspicaz! Pues sí, al meter el cartucho en la consola, te conviertes en un camaleón. Se trata de ir por ahí dando lenguetazos a diestro y siniestro en entornos 3-D, al estilo Bomberman. Por desgracia, sus texturas son algo simplonas, los elementos en 2-D sobreabundan y es poco adictivo en el modo para un jugador. Resulta especialmente divertido cuando son cuatro lenguaraces los que se lían a lametazo limpio.

Al realizar el movimiento de salto con pértiga, cuando estés a punto de alcanzar la altura máxima, pulsa salto para darte un impulso extra hacia arriba.

BAKU BOMBERMAN

Hudson/Nintendo 8.990 | 1 ● 73%



El mítico hombrecillo experto en explosivos de las 2-D, inmerso en escenarios tridimensionales de impecable aspecto. Goza de unos gráficos espectaculares y una correctísima utilización del *mip-mapping*, pero arrastra una escasa jugabilidad y un modo multijugador muy pobre. Las pantallas son demasiado fáciles y los jefes de final de pantalla parecen invencibles. Ésta es la primera vez que las 3-D afectan a la calidad de un veterano.

Cuando topan oblicuamente con una superficie, las bombas no se detienen, sino que se deslizan por ella con resultados imprevisibles.

DARK RIFT

Vic Tokai | 1 ● 81%



Fue el mejor *beat 'em up* de N64, pero eso pasó a la historia con la llegada de *Mace*. Es algo así como el *Automobili Lamborghini* de los juegos de mamporros: bastantes luchadores (perfectamente moldeados en 3-D) para escoger, texturas alucinantes, transparencias inmejorables, efectos de luz a tiempo real... ¿Pero? Todos se mueven igual y no responden debidamente si no ejecutas la combinación de botones exacta; además, los escenarios no son interactivos y el balance final es de un cierto sopor.

● Entra este código en la pantalla de títulos para luchar como los dos jefes secretos del juego: A, B, R, L, Abajo-C y Arriba-C

BLAST CORPS

64 STAR GAME

Nintendo 9.900 | 1 ● 88%





Un juego sorprendente, divertido y original como pocos. Tu delicado oficio será demolerlo todo (edificios, monumentos, depósitos de agua, montañas...) para abrir paso a un convoy que transporta armas nucleares. ¿A base de pico y pala? Hay formas mucho más apetecibles: ¿qué tal una selección de vehículos de demolición? También es un estupendo juego de carreras que no te puedes perder. Lo único decepcionante es su duración: se acaba demasiado pronto.

● Aparca junto a un edificio con la puerta de tu vehículo pegada contra éste. Si pulsas Z repetidamente, la estructura explotará.

EXTREME G

64 STAR GAME

New Software Center/Acclaim 13.990 | 1 ● 87%





Se trata del *Wipe Out* de N64 (aunque otros imitadores, como *F-Zero X*, están en camino). Muy fluido y rápido, pero incontrolable. Los enemigos conocen las pistas a la perfección y resulta prácticamente imposible ganar una carrera. No obstante, hay que reconocerlo como una verdadera proeza técnica. Si le dedicas suficiente tiempo y llegas a conocer las pistas, será uno de tus juegos preferidos. Sobredosis de velocidad... y de niebla.

● Prueba a teclear «fisheye» en la pantalla de nombre del jugador. Esto provoca la extraña sensación de estar en una pecera mientras conduces. Curioso.

F1 POLE POSITION

Ubi Soft 12.990 — 1 ● 81%

Un buen juego, con su flamante licencia oficial y todo, pero muy por debajo de las posibilidades de la consola. Los 16 circuitos reales del Mundial de Fórmula 1 del 97 están reproducidos curva a curva, pero los gráficos no pasan de ser funcionales. Los coches, sin embargo, responden muy bien al mando analógico, y la multitud de opciones alargan su jugabilidad y duración de forma considerable. Si pudiesen jugar dos...



● Si tu compañero en boxes te grita que vayas hasta allí, no le hagas caso. Puedes completar la carrera sin un solo cambio de neumáticos.

MACE: THE DARK AGE

Atari/Midway/NSC 13.990 — 1 ● 91%

El mejor juego de lucha en N64 y, quizás, en todas las plataformas: escenarios tridimensionales interactivos por los que los personajes pueden desplazarse a su antojo, luchadores poligonales con cantidad de movimientos exclusivos, multitud de opciones... ¿Fallos? Puede que sea demasiado rápido, se echan en falta más personajes y el control digital no se diferencia apenas del analógico... ¡Qué demonios, es prácticamente perfecto! No puede faltarte.



¿Quieres ser Pojo el Pollo? Escoge a Taria. Al final de un asalto, haz Execution y tu rival se convertirá en pollo. En la próxima selección de personaje, elige a Taria con A y sostén Start hasta «¡Fight!» ¡Ya eres Pojo!

FIFA'98

Electronic Arts — 1 ● 93%

¿Quién lo hubiera pensado? Nacido para borrar *FIFA 64* de la memoria colectiva, el nuevo y mejorado *FIFA* introduce la clase de juego de pases fluidos que hicieron de *ISS 64* algo grande. Aunque no ensombrece en absoluto al título de Konami, su repertorio de equipos internacionales con jugadores fácilmente identificables magnifican su atractivo. Prevemos que es el anticipo de un *FIFA '99* formidable.



● Prueba a usar el voleo alto (Arriba-C) para buscar jugadores delante de ti. Es más seguro que los pases rasos, puesto que evitas los marcajes.

MARIO KART 64



Nintendo 9.990 — 1 ● 91%

Sólo a los muchachos de la propia Nintendo se les podía ocurrir convertir un plataformas de toda la vida en un juego de carreras. *Mario Kart 64* es un término medio entre el juego estrella de N64 (*Super Mario 64*) y *Diddy Kong Racing*. Desenfadado, original, divertidísimo, preciso... El control se ajusta a la perfección al mando analógico y la curva de dificultad es la idónea. Un cartucho de calidad indiscutible.



● En la salida de la carrera, dale al acelerador justo antes de que la luz se ponga verde y saldrás embalado.

GOLDENEYE 007



Nintendo/Rare 8.990 — 9 ● 94%

Es nuestro juego preferido: goza de la mejor inteligencia artificial que se ha visto nunca, los enemigos son actores reales escaneados y poligonados (animados después con motion capture), los gráficos son impecables, las pantallas son enormes, el modo multijugador es fantástico... ¿Por qué no tiene un 100%? Por si le encuentras algún fallo que se nos ha escapado... Esperemos al nuevo 007 de Rare para adjudicar un 100%. Prudencia obliga.



● En Secret y 00 Agent, si disparas a los científicos... ¡Sorpresa! Éstos responden a la agresión con armas de fuego (peor sería una conferencia sobre antimateria).

MISCHIEF MAKERS

NINTENDO/TREASURE 8.990 — 1 ● 90%



Un verdadero tratado de originalidad. Un plataformas completamente diferente, orientado sobre todo a nostálgicos: es 2-D. Bueno, también hay fragmentos en 3-D, aunque no son su punto fuerte. Es de lo más raro, divertidísimo y muy largo. Como en *Super Mario*, los personajes te van dando instrucciones (ve estudiando inglés). Sólida jugabilidad, efectos sonoros de lo más excéntricos y una banda sonora que te encantará.



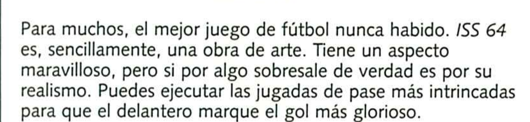
Para vaciar una de las dos unidades de memoria, selecciona la estrella de abajo y marca el jugador para eliminar. Te harán tres preguntas. Responde «Yes», «Yes» y «No». Ya puedes escribir tus datos.

INT. SUPERSTAR SOCCER 64



Konami 13.990 — 1 ● 92%

Para muchos, el mejor juego de fútbol nunca habido. *ISS 64* es, sencillamente, una obra de arte. Tiene un aspecto maravilloso, pero si por algo sobresale de verdad es por su realismo. Puedes ejecutar las jugadas de pase más intrincadas para que el delantero marque el gol más glorioso.





● Como la vida misma. Un juego casi sin defecto alguno que sólo podría mejorar con la adición equipos reales.

MORTAL KOMBAT TRILOGY



GTI/New Software Center 14.990 — 1 ● 34%



Arcades, SNES, Mega Drive, PlayStation... ¿Por cuántos soportes pasará este título sin evolucionar en absoluto? Hace un par de milenios era todo un logro técnico, pero poner un 64 tras las palabras *Mortal Kombat* es poner demasiado. ¡Ojo! No decimos que es un mal juego (sólo que le sobran 60 bits, la verdad). Sin embargo, un pajarito nos ha hablado de un *Mortal Kombat 4* que... Tendrás que esperar un poquito.



● Para créditos ilimitados, pulsa Abajo, Abajo, Arriba, Arriba, Derecha, Derecha, Izquierda e Izquierda en la pantalla Story. Cuando pierdas, tendrás de crédito sin límite.

LYLAT WARS



Nintendo 10.990 — 1 ● 90%



96 megas de acción trepidante y simpatía. Un simulador de vuelo difícil de superar, con una durabilidad casi inagotable. Los 18 niveles y las diferentes rutas posibles son espectaculares. Si bien es cierto que tiene algunos defectillos, ninguno es demasiado relevante. Perfecto para jugar solo, perfecto para jugar con tres amiguetes... Gráficos geniales y una incomparable respuesta al Rumble Pak (incluido con el cartucho). Uno de los mejores títulos para tu consola.





● Consigue medallas de oro en todos los niveles para el modo tanque y Expert con cuatro jugadores.

MULTI RACING CHAMPIONSHIP

Ocean/Infogrames 13.990 — 1 ● 71%



Sería el mejor juego de coches de N64 si *Top Gear Rally* no le hubiese salido al encuentro. Una pena. Se trata de un juego de carreras al más puro estilo arcade: rápido, colorido, detallado, pero, como todos los arcade, demasiado corto. El modo dos jugadores es fantástico, pero los polígonos son demasiado notorios. Un cartucho estupendo, pero sólo tres pistas...



●

GO! GO!



NAGANO WINTER OLYMPICS'98



Nintendo  2 ● 60%



A Konami no se le suelen dar nada mal los títulos deportivos, pero esta vez no han tenido en cuenta que para hacer de los deportes de invierno algo divertido no basta con tener oficio: hace falta genio. Aunque bien presentado y gráficamente correcto, da muy poco protagonismo al jugador. Además, los controles son pobres y la mitad de los deportes son poco jugables. En fin, un juego que te deja un poco frío.

En los slaloms utiliza el botón A sólo lo imprescindible. Arañarás unos segundos.

TUROK: DINOSAUR HUNTER



Acclaim 9.990 1 ● 91%



Unos gráficos inimaginables hasta su aparición y que siguen convirtiendo en estatua de sal a quienes los miran. Cuando todos pensaban que no se podía sorprender con un género tan trillado, llegó Turok con su inmaculada violencia, unas 3-D más reales que nunca y jugabilidad suficiente para justificar por sí solo la compra de la consola. Se le reprocha cierto abuso de la niebla, pero Turok sin niebla no sería Turok.

● Al borde de una plataforma, la pantalla se desplaza hacia abajo. Salta aquí para cubrir la máxima distancia.

PILOTWINGS 64



Nintendo 9.990 1 ● 89%



Un juego espectacular. Es probablemente el que mejor aprovecha (con sólo 64 Megas) los efectos gráficos de la consola y el stick 3-D. Aunque de primeras parece algo ´soso", cuando empiezas a dominarlo se convierte en parte de ti. No verás vehículos más raros en un simulador de vuelo: ala delta, hombre-bala, turborreactor personal, helicóptero-ultraligero... Quien ideó todo esto tenía mucho tiempo libre, desde luego.

● Las cuatro Birdman Stars se hallan en el parque de Nueva York, dentro de la cascada de Artic Island, en una cueva en la Crescent Island y en la roca en forma de puente de Holiday Island.

TOP GEAR RALLY



Kemco 1 ● 86%



Sin lugar a dudas, el mejor título de carreras a tu alcance. Su suavidad es incomparable, la multitud de opciones le confieren una vida larguísima y su modo multijugador es soberbio. Aunque a primera vista parezca demasiado austero y algo incontrolable, es sólo cuestión de tiempo. No es el juego de coches definitivo, pero por ahora es el único que hace buen uso de todos los efectos gráficos de la 64.

● Completa las «temporadas» del juego y conseguirás (por ese orden) a Milk Truck, Helmet Car y Ball Car.

SAN FRANCISCO RUSH

GT 14.990 2 ● 87%



Un juego de carreras muy entretenido y que aporta ingeniosas novedades al género. Los vehículos –velocísimos-- no responden a la ley de la gravedad, sino a la de la espectacularidad. El trazado de los circuitos sorprende por su variedad y por la abundancia de secciones secretas y rutas alternativas. Sin embargo, sus escenarios se ahogan en niebla, los vehículos son difíciles de maniobrar y la banda sonora es insoportable. Con todo, un título recomendable.

En Practice Mode, para resucitar en el lugar del choque: en Set Up, mantén Z apretado y entonces pulsa Izquierda y Derecha sin soltarlos. Déjalos ir. Con Z apretado, pulsa Derecha e Izquierda.

WAR GODS



Midway/New Software Center 14.990  1 ● 46%

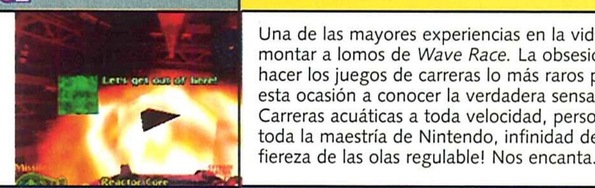


Nada más lejos de un gran juego que *War Gods*. Se parece demasiado a *Mortal Kombat*. Si bien en su momento (un momento de lo más efímero) pudo antojársenos original, el omnipotente *Mace* lo ha pisoteado cruelmente. Gráficos mediocres, un sistema de lucha anticuado, movimientos antinaturales, combos imposibles, personajes sin chispa... Son los dioses menos divinos que hemos visto: ¿para qué querían 64 bits?.

Para un festín de trucos, en la pantalla de título (antes de «Start») pulsa deprisa Derecha, Derecha, Derecha, B, B, A y A. El juego responderá con «Too easy». El menú de trucos está en «Options»

SHADOWS OF THE EMPIRE

Nintendo/LUCAS ARTS 10.990  1 ● 78%



Fue sin duda el título que más nos costó puntuar: el cartucho incluye varios juegos diferentes (de distintas calidades) que siguen un hilo argumental común. Algunos de ellos son geniales, pero otros... Nuestros preferidos son los de simulación de vuelo, aunque algunos tipo *Doom* tampoco están mal. Quizás les pareció ideal a los fans de la trilogía, pero a los demás (el cartucho en conjunto) nos decepcionó profundamente.

● Para ver la secuencia del final, introduce _Credits como tu nombre.

WAVE RACE 64





Nintendo 9.990 1 ● 90%

Una de las mayores experiencias en la vida de un consolero es montar a lomos de *Wave Race*. La obsesión de Nintendo por hacer los juegos de carreras lo más raros posibles, te llevará en esta ocasión a conocer la verdadera sensación de vivir. Carreras acuáticas a toda velocidad, personajes animados con toda la maestría de Nintendo, infinidad de trucos... ¡y hasta la fiereza de las olas regulable! Nos encanta.

● Para conseguir una acrobacia con el helicóptero y 1.700 puntos, cuando estés sobre la rampa, haz un giro acentuado en dirección Izquierda/Arriba y entonces mantén pulsado Abajo.

SUPER MARIO 64



Nintendo 9.990 1 ● 96%



¿Qué se puede decir de *Super Mario 64* que no sepa todo el mundo? Condecorado en la E.C.T.S. como el mejor juego del año. Es el estandarte de N64, la mascota de Nintendo, el rey de reyes. Un cartucho casi infinito del que resulta imposible aburrirse. Escenarios interiores y exteriores enormes, modelados por completo en 3-D, con una calidad gráfica increíble y un respeto religioso al pad analógico. Insuperable... *¿Super Mario 2?*

● Si tienes el juego hace poco, no le restes emoción utilizando atajos y trucos avanzados. ¡Ánimo, que 120 estrellas se encuentran en un plis-plas! «Encima recochineo.»

WAYNE GRETZKY'S 3D HOCKEY

GTI/New Software Center ● 75%



Como festival de trallazos a un puck indefenso *Wayne Gretzky* es difícil de superar. Su excelente oferta de opciones asegura que el espectro de posibilidades del hockey sobre hielo queda cubierto de sobras (desde las gloriosas tundas para tres jugadores de arcade hasta la simulación fiel al reglamento con equipo completo). Es muy divertido en su modo multijugador –especialmente en el modo dos contra dos de arcade— y sólo se le puede reprochar –y con esto está dicho todo— que es... hockey sobre hielo.

Para conseguir súper equipos, ve a Setup y de ahí a Options, sostén L y pulsa la secuencia: Derecha, Izquierda, Izquierda, Derecha, Izquierda, Izquierda, Derecha, Izquierda e Izquierda.

Y EL MES QUE VIENE... Nº 3





EXTREME G
Todas las artimañas para pulverizar a tus rivales en las carreras luciferinas de Acclaim.

DIDDY KONG RACING
¿En DKR te adelantan hasta los cactus? Tranquilízate: la segunda parte de nuestro especial de trucos ya está en camino.

NINTENDO: LA HISTORIA NO AUTORIZADA
De cómo un fabricante de barajas de cartas se convirtió en el líder mundial de la revolución en los videojuegos.

NBA IN THE ZONE
Nuestros expertos ya se están atando sus deportivos con cámara de aire para examinar el juego de baloncesto de Konami.



¡Y MUCHO MÁS!

GUÍA DE COMPRAS



Si está interesado en anunciarse en esta sección sólo tiene que llamar a los siguientes teléfonos

Madrid (91) 372 87 80
Barcelona (93) 417 90 66



NUEVAS EXPERIENCIAS. MÁS SENSACIONES

MANDOS DE COLORES

¡Disfruta a tope, sácale el máximo partido a tu N64 y no pierdas la oportunidad de demostrar a tus amigos que eres invencible! Hazte con nuevos mandos para tu consola, puedes elegir entre 6 colores diferentes, y deja boquiabierto a todo aquel que se atreva a competir contigo. Ya son muchos los juegos de N64 que te ofrecen la posibilidad de jugar hasta con 4 jugadores: **Mario Kart 64, GoldeEye, Bomberman 64, Diddy Kong Racing...**

RUMBLE PAK

¡¡Siente todo lo que ves!! y vive, con este revolucionario accesorio, toda la fuerza y realismo de aventuras tan alucinantes como **Lylat Wars, GoldenEye y Diddy Kong Racing**. El Rumble Pak emite en tu mando de control todas las vibraciones producidas por los juegos y hace que las sientas en tus manos. ¡¡Prepárate, puede ser muy fuerte!!









MAS SENSACIONES MAS

CONTROLLER PAK

El accesorio imprescindible de todo gran jugador. Una tarjeta de memoria que te permite guardar tus mejores partidas y la configuración favorita de tu mando en más de una decena de juegos: **Wave Race 64, Diddy Kong Racing, International Superstar Soccer 64**... y muchos más.



Busca siempre este sello cuando compres juegos y accesorios para asegurarte de que son compatibles con tu producto Nintendo. Este sello te garantiza que Nintendo ha aprobado la calidad de sus productos y que cumple con nuestras rigurosas normas de calidad, fabricación y potencial de entretenimiento.





NINTENDO64

www.nintendo.es

FCB/TAPSA